

# Guia para jugar a Rudolphine Rur

## *Transcripción de una partida ganadora*

La transcripción se basa en guardar todos los textos que salen por la pantalla del juego para su posterior lectura. Espero que ésta transcripción sea de utilidad para todas aquellas personas atascadas en el juego.

Abreviaturas usadas en el juego:

Abreviatura	Significado	Uso
m	mirar	describe la localidad en la que estamos
x	salidas	sirve para mostrar las salidas de una localidad
n	norte	nos conduce al norte
s	sur	nos conduce al sur
e	este	nos conduce al este
o	oeste	nos conduce al oeste
ex	examinar	describe las características de un objeto
i	inventario	muestra los objetos que llevamos
xme	examinarme	nos describe a nosotros mismos

Iniciamos el juego, feliz lectura:

---

Las Aventuras de Rudolphine Rur

Una aventura de Dwalin

Betatesters: Uto, Diego, Rocío y Jenesis

Programada con el Superglús de Uto, YokiYoki y Baltasar el Arquero

Gracias a Adeptus por sus ideas y a Lenko y Diyey por su reportes.

(c) 2005 Dwalin

## REVISIÓN 2

La Casa del Árbol. Es decir, el nombre con el que llamas cariñosamente a tu casa. En realidad no es gran cosa, una sola habitación donde se hacinan tu pequeño catre, tus libros, tu escasa ropa, tu taller de objetos mágicos, fotografías de todos tus viajes y ennegrecidos enseres de cocina. A través de la puerta y la ventana puedes oír a los pájaros cantar cuando sale el sol, por lo que decidiste vender tu último reloj (¡de cuco!). En un rincón, la chimenea permanece apagada... ¡desde por lo menos 1888! El último gran invierno cuando se heló el lago y estrenaste unos nuevos patines... que no sabes donde están. En definitiva, home sweet home, como reza el felpudo de dudoso gusto que tu madre colocó junto a la puerta y ¡aún no te has atrevido a quitar!

> xme

Me temo que no te entiendo, prueba con otras palabras.

> examinarme

Me temo que no te entiendo, prueba con otras palabras.

> mirate

Un gnomo... como el del dibujo ;-)

> ex felpudo

Regalo de mamá. Según ella lo compró durante un viaje a Estados Unidos durante su quincuagésimo-tercer aniversario de boda. Según tu padre fue un regalo de la tía Emegilda. Peludo, polvoriento y con la sonriente inscripción 'Home sweet home'.

> coge felpudo

Levantarías demasiado polvo, mejor lo dejamos donde está.

> empuja felpudo

Empujas y mueves sin conseguir nada... al menos aparentemente...

> mira debajo del felpudo

La Casa del Árbol. Es decir, el nombre con el que llamas cariñosamente a tu casa. En realidad no es gran cosa, una sola habitación donde se hacinan tu pequeño catre, tus libros, tu escasa ropa, tu taller de objetos mágicos, fotografías de todos tus viajes y ennegrecidos enseres de cocina. A través de la puerta y la ventana puedes oír a los pájaros cantar cuando sale el sol, por lo que decidiste vender tu último reloj (¡de cuco!). En un rincón, la chimenea permanece apagada... ¡desde por lo menos 1888! El último gran invierno cuando se heló el lago y estrenaste unos nuevos patines... que no sabes donde están. En definitiva, home sweet home, como reza el felpudo de dudoso gusto que tu madre colocó junto a la puerta y ¡aún no te has atrevido a quitar!

> ex chimenea

La chimenea que no suele faltar en todo hogar gnomo. Austera y funcional. Hace años que no la enciendes. Casi tantos como desde que el nuevo guardabosques prohibió cortar leña en unos cientos de millas a la redonda. Encima de la chimenea encuentras una caja de cerillas.

> coge cerillas

Coges una caja de cerillas.

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)

un martillo

una caja de cerillas

> ex vela

Se trata de una vela gnómica hecha a base de un material parecido a la cera pero que nunca se extingue. Está apagada.

> ex sombrero

Viejo y puntiagudo, el sombrero gnómico es un elemento esencial de tu vestimenta: te protege la cabeza del frío, te ayuda a pensar y sostiene una vela...

> ex martillo

Se trata de tu viejo martillo de zapatero. Ancho, de madera y roído por las termitas.

No en vano lo heredaste de tu abuelo cuando cumpliste la mayoría de edad y decidiste abandonar la universidad. Ah, loca juventud... ¡pero que se le puede reprochar a un joven de 83 años! El martillo... tan temido por las puntas de los zapatos como por los zagales del árbol vecino. Una pequeña termita sale del martillo y

se posa amorosamente sobre tu hombro.

> ex termita

Mírala que ojitos tiene... ¡es idéntica a su padre! Canturrea alegremente sobre tu hombro.

> coge termita

Salta de un lado a otro de tu hombro y no te haces con ella.

> ignora termita

Me temo que no te entiendo, prueba con otras palabras.

> m

La Casa del Árbol. Es decir, el nombre con el que llamas cariñosamente a tu casa. En realidad no es gran cosa, una sola habitación donde se hacinan tu pequeño catre, tus libros, tu escasa ropa, tu taller de objetos mágicos, fotografías de todos tus viajes y ennegrecidos enseres de cocina. A través de la puerta y la ventana puedes oír a los pájaros cantar cuando sale el sol, por lo que decidiste vender tu último reloj (¡de cuco!). En un rincón, la chimenea permanece apagada... ¡desde por lo menos 1888! El último gran invierno cuando se heló el lago y estrenaste unos nuevos patines... que no sabes donde están. En definitiva, home sweet home, como reza el felpudo de dudoso gusto que tu madre colocó junto a la puerta y ¡aún no te has atrevido a quitar! La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)

un martillo

una caja de cerillas

> ex caja

Se trata de una pequeña caja de cerillas en donde puedes leer la publicidad (¿engañoso?): 'interlap.com.ar tu correo POP3 ¡gratis para toda la vida!'

En su interior hay 5 cerillas.

> m

La Casa del Árbol. Es decir, el nombre con el que llamas cariñosamente a tu casa. En realidad no es gran cosa, una sola habitación donde se hacinan tu pequeño catre, tus libros, tu escasa ropa, tu taller de objetos mágicos, fotografías de todos tus viajes y ennegrecidos enseres de cocina. A través de la puerta y la ventana puedes oír a los pájaros cantar cuando sale el sol, por lo que decidiste vender tu último reloj (¡de cuco!). En un rincón, la chimenea permanece apagada... ¡desde por lo menos 1888! El último gran invierno cuando se heló el lago y estrenaste unos nuevos patines... que no sabes donde están. En definitiva, home sweet home, como reza el felpudo de dudoso gusto que tu madre colocó junto a la puerta y ¡aún no te has atrevido a quitar! La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> ex fotos

Las fotos de tus múltiples viajes (la Feria del Calzado Menudo en China, el cruzero por los fiordos noruegos, la visita a Erebor para ver a tu primo Glôin) se mezclan con fotos de tu infancia (cumpleaños, tu primer baño) y aquella en la que posas orgulloso junto con el Zapatero Potentado (ZP), presidente... del gremio de los Gnomos Zapateros.

> m

La Casa del Árbol. Es decir, el nombre con el que llamas cariñosamente a tu casa. En realidad no es gran cosa, una sola habitación donde se hacinan tu pequeño catre, tus libros, tu escasa ropa, tu taller de objetos mágicos, fotografías de todos tus viajes y ennegrecidos enseres de cocina. A través de la puerta y la ventana puedes oír a los pájaros cantar cuando sale el sol, por lo que decidiste vender tu último reloj (¡de cuco!). En un rincón, la chimenea permanece apagada... ¡desde por lo menos 1888! El último gran invierno cuando se heló el lago y estrenaste unos nuevos patines... que no sabes donde están. En definitiva, home sweet home, como reza el felpudo de dudoso gusto que tu madre colocó junto a la puerta y ¡aún no te has atrevido a quitar! La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> ex catre

Tu desvencijado catre ¡Cuántos sueños (y pesadillas) has vivido mientras te acurrucabas entre sus mantas!

> registra catre

Una extraña idea cruza por tu mente.

> ex debajo del catre

Tu desvencijado catre ¡Cuántos sueños (y pesadillas) has vivido mientras te acurrucabas entre sus mantas!

> m

La Casa del Árbol. Es decir, el nombre con el que llamas cariñosamente a tu casa. En realidad no es gran cosa, una sola habitación donde se hacinan tu pequeño catre, tus libros, tu escasa ropa, tu taller de objetos mágicos, fotografías de todos tus viajes y ennegrecidos enseres de cocina. A través de la puerta y la ventana puedes oír a los pájaros cantar cuando sale el sol, por lo que decidiste vender tu último reloj (¡de cuco!). En un rincón, la chimenea permanece apagada... ¡desde por lo menos 1888! El último gran invierno cuando se heló el lago y estrenaste unos nuevos patines... que no sabes donde están. En definitiva, home sweet home, como reza el felpudo de dudoso gusto que tu madre colocó junto a la puerta y ¡aún no te has atrevido a quitar! La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> ex libros

Tu estantería no puede albergar el gran montón de libros que has acumulado a lo largo de los años. Amontonados, del derecho o del revés, en extraños ángulos, tus libros reposan esperando el momento en que vuelvas a releerlos. Tus gustos literarios son eclécticos: historia antigua, biografías, un par de libros técnicos... Uno de los libros, que permanecía en un precario equilibrio cae al suelo.

> ex libro

Se trata de un pequeño libro, breve, no muy grueso, una edición barata que compraste en un mercadillo de segunda mano. Uno de los escasos libros humanos que conservas en tu biblioteca.

> coge libro

Coges un libro.

> lee libro

Lees la primera página:

Stanislaw Lem, Ciberiada, Expedición tercera o los dragones de la probabilidad

Título del original en polaco (humano): Cyberiada

Traducción al gnómico: Jadwiga Mauricio

Editorial: Alianza

> lee libro

"Trurl y Clapaucio eran alumnos del gran Cerebrón Emtadrata, quien durante cuarenta y siete años había enseñado en la Escuela Superior de Neántica la Teoría General de Dragones. Como sabemos, los dragones no existen. Esta constatación simplista es, tal vez, suficiente para una mentalidad primaria, pero no para la ciencia. La Escuela Superior de Neántica no se ocupa de lo que existe: la banalidad de la existencia ha sido probada hace demasiados años para que valga la pena dedicarle una palabra más. Así pues, el genial Cerebrón atacó el problema con métodos exactos descubriendo tres clases de dragones: los iguales a cero, los imaginarios y los negativos. Todos ellos, como antes dijimos, no existen, pero cada clase lo hace de manera completamente distinta. Los dragones imaginarios y ceracos, no existen, pero de modo mucho menos interesante que los negativos. Desde hace mucho tiempo se conoce en la dragonología una paradoja, consistente en el hecho de que, si se herboriza a dos negativos (operación correspondiente en el álgebra de dragones a la multiplicación en la aritmética corriente), se obtiene como resultado un infradragón en la cantidad 0,6 aproximadamente. A partir de este fenómeno, el mundillo de los especialistas se dividía en dos campos, de los cuales uno sostenía que se trataba de la parte de dragón contando desde la cabeza, y el segundo afirmaba que había que contar desde la cola."

> lee libro

"Trurl y Clapaucio tuvieron el gran mérito de esclarecer lo erróneo de ambas teorías. Fueron ellos quienes aplicaron por primera vez el cálculo de probabilidades a esta rama de la ciencia, creando, gracias a ello, la dragonología probabilística. Esta última demostró que el dragón era termodinámicamente imposible sólo en el sentido estadístico, al igual que los elfos, duendes, gnómos, hadas, etc. Los dos científicos calcularon en base a la fórmula general de la improbabilidad los coeficientes del duendismos, de la elfiación, etc. La misma fórmula demuestra que para presenciar la manifestación espontánea de un dragón habría que esperar dieciséis quintocuatrillones de heptillones de años más o menos. No cabe duda de que el problema hubiera quedado como un simple curiosum matemático, si no fuera por la convencida pasión constructora de Trurl, quien decidió investigar la cuestión empíricamente. Y puesto que se trataba de fenómenos improbables, inventó un amplificador de la probabilidad y lo comprobó, primero en el sótano de su casa y luego en un Polígono Dragonífero especial, Dragoligón, costado por la Academia."

> lee libro

La afirmación en el último párrafo sobre que los gnómos somos

"termodinámicamente imposibles sólo en el sentido estadístico", te ha dejado bastante confundido y te convence de dejar el libro para una mejor ocasión.

> m

La Casa del Árbol. Es decir, el nombre con el que llamas cariñosamente a tu casa. En realidad no es gran cosa, una sola habitación donde se hacinan tu pequeño catre, tus libros, tu escasa ropa, tu taller de objetos mágicos, fotografías de todos tus viajes y

ennegrecidos enseres de cocina. A través de la puerta y la ventana puedes oír a los pájaros cantar cuando sale el sol, por lo que decidiste vender tu último reloj (¡de cuco!). En un rincón, la chimenea permanece apagada... ¡desde por lo menos 1888! El último gran invierno cuando se heló el lago y estrenaste unos nuevos patines... que no sabes donde están. En definitiva, home sweet home, como reza el felpudo de dudoso gusto que tu madre colocó junto a la puerta y ¡aún no te has atrevido a quitar! La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> ex reloj

¡No tienes reloj! ¡Eres un hombre libre de las ataduras y obligaciones del tiempo!

Bueno, ejem... ¡menos los días laborales!

> enciende chimenea

No tienes ni leña... ni frío, así que no parece muy buena idea.

> ex cocina

Ennegrecidos, aboyados y amontonados los enseres ocupan buena parte de la cocina.

La gastronomía por desgracia no es tu fuerte.

Entre unas cosas y otras encuentras un arenque rojo y una salchicha.

> ex arenque

Extraño... te preguntas que utilidad podría tener...

> coge arenque

Coges un arenque rojo.

> ex salchicha

Una salchicha de aspecto apetitoso.

> cogela

Me temo que no te entiendo, prueba con otras palabras.

> coge salchicha

Coges una salchicha.

> m

La Casa del Árbol. Es decir, el nombre con el que llamas cariñosamente a tu casa. En realidad no es gran cosa, una sola habitación donde se hacinan tu pequeño catre, tus libros, tu escasa ropa, tu taller de objetos mágicos, fotografías de todos tus viajes y ennegrecidos enseres de cocina. A través de la puerta y la ventana puedes oír a los pájaros cantar cuando sale el sol, por lo que decidiste vender tu último reloj (¡de cuco!). En un rincón, la chimenea permanece apagada... ¡desde por lo menos 1888! El último gran invierno cuando se heló el lago y estrenaste unos nuevos patines... que no sabes donde están. En definitiva, home sweet home, como reza el felpudo de dudoso gusto que tu madre colocó junto a la puerta y ¡aún no te has atrevido a quitar! La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> ex ventana

Acrystalada y aclimatada. Deja pasar la luz pero no el calor. Un lujo.

> x

Atravesando la puerta puedes salir al porche exterior.

> sal

Estás en el porche de tu elevada casa. El "porche" es en realidad una plataforma de madera de aproximadamente 5x3 metros ante la puerta, robustas columnas sostienen un desvencijado techo de teja que proporciona sombra al porche y lo protege de la

lluvia... y ¡la nieve! Construida sobre un viejo árbol, la posición privilegiada de tu casa te permite tener una envidiable vista del bosque circundante y los sombríos pero a la vez familiares picos que separan el Valle del mundo humano exterior. Junto a la puerta y bajo la ventana se encuentra tu querido viejo banco de madera, construido artesanalmente por tu propio abuelo, tu lugar favorito de relajación en las largas noches de verano. Asomándote con cuidado al borde de la plataforma puedes ver abajo el claro del bosque.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> x

Atravesando la puerta puedes entrar en la casa. Miras hacia abajo pensativamente, pensando como podrías llegar hasta el suelo.

> sientate en el banco

No estás especialmente cansado ahora...

> ex columnas

Decoradas columnas sostienen el techo del porche. El equipo de albañiles y carpinteros que construyeron tu casa realizaron un trabajo a la altura de la factura que presentaron.

> m

Estás en el porche de tu elevada casa. El "porche" es en realidad una plataforma de madera de aproximadamente 5x3 metros ante la puerta, robustas columnas sostienen un desvencijado techo de teja que proporciona sombra al porche y lo protege de la lluvia... y ¡la nieve! Construida sobre un viejo árbol, la posición privilegiada de tu casa te permite tener una envidiable vista del bosque circundante y los sombríos pero a la vez familiares picos que separan el Valle del mundo humano exterior. Junto a la puerta y bajo la ventana se encuentra tu querido viejo banco de madera, construido artesanalmente por tu propio abuelo, tu lugar favorito de relajación en las largas noches de verano. Asomándote con cuidado al borde de la plataforma puedes ver abajo el claro del bosque.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> ex bosque

Desde aquí tienes una magnífica vista de tu querido bosque. Verde y frondoso, menos poblado que hace unos años, es lo que todo gnomo puede desear como hogar.

> ex picos

Una muralla de negras y nevadas montañas separa el Valle del mundo humano exterior. Si alguna vez tuvieron nombre ya ha sido olvidado. Amadas y temidas por igual por todos los habitantes del Valle, pocos son los que se han atrevido a escalar sus empinadas cuestas. Algunos afirman que están habitadas por gigantes... pero los gnomos juiciosos como tú no creen en estas y otras criaturas de leyenda.

> m

Estás en el porche de tu elevada casa. El "porche" es en realidad una plataforma de madera de aproximadamente 5x3 metros ante la puerta, robustas columnas sostienen un desvencijado techo de teja que proporciona sombra al porche y lo protege de la lluvia... y ¡la nieve! Construida sobre un viejo árbol, la posición privilegiada de tu casa te permite tener una envidiable vista del bosque circundante y los sombríos pero a la vez familiares picos que separan el Valle del mundo humano exterior. Junto a la

puerta y bajo la ventana se encuentra tu querido viejo banco de madera, construido artesanalmente por tu propio abuelo, tu lugar favorito de relajación en las largas noches de verano. Asomándote con cuidado al borde de la plataforma puedes ver abajo el claro del bosque.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> ex banco

El banco es otra muestra de artesanía gnómica de las muchas que conservas en tu hogar. Fue el regalo de tu abuelo el día que decidiste emanciparte. Él, como todos los gnomos ancianos no entiende la vida sin un buen banco donde descansar y una buena pipa con la que fumar. Apoyado en el banco se encuentra tu viejo paraguas.

> ex paraguas

Típico paraguas gnómico, de color oscuro (como corresponde a los gnomos masculinos) y tamaño medio (exactamente como la mitad de tu estatura). Construido con flor seca de nenúfar y varillas de madera de pino. El un lateral sobresale una etiqueta: 'Pepito Grillo Inc.' Está cerrado.

> abre paraguas

Necesitas tenerlo en tu poder.

> coge paraguas

Coges un paraguas.

> abre paraguas

Abres el paraguas.

> baja

No puedes descender por el tronco del árbol, la plataforma, saliente por todas partes, no te deja acercarte a él.

> salta

Saltas repetidamente sobre ti mismo, pero te sientes un poco raro...

> salta hacia el suelo

Te asomas con decisión al borde la plataforma...

Aferrándote con fuerza al paraguas saltas al vacío...

El paraguas actúa cual paracaídas, evitándote una caída fatal...

Aterrizas limpiamente sobre el suelo.

El bosque, verde, limpio y húmedo por las recientes lluvias rodea un pequeño claro, donde se haya tu casa. Bueno, tu árbol, y en la cima de este tu casa. Con su verde suelo, tapizado de un cuidado césped, este es uno de los claros más "chic" de esta parte del Valle (¡como recuerdas cada mes cuando llega el recibo de la hipoteca!), la envidia de muchos gnomos. El claro sirve también como cruce para varias sendas, estas, bien cuidadas y delimitadas por piedras, se pierden en varias direcciones adentrándose en el bosque. Junto a tu árbol se alza, en precario equilibrio tu viejo buzón postal, una antigualla que encontraste tirada por ahí y decidiste aprovechar cuando estrenaste tu recién conquistada independencia. Entre el buzón y el árbol se encuentra tu ingenioso sistema "elevador".

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

Llama especialmente tu atención una pesada piedra.

> ex piedra



Se trata de una piedra casi cuadrada, de aspecto pesado, aunque unos huecos en ambos laterales permiten cogerla con facilidad. En la parte superior puedes observar toscamente talladas las iniciales 'R.R.'

> coge piedra

Coges una pesada piedra.

> ex buzón

Viejo, gastado y destartado. Su sujeción al suelo no es muy segura. Lo encontraste tirado en un Eco-Parque y decidiste usarlo. Una nueva muestra de la economía gnómica. Tu relación con la Gnomo-Postal-Service se ha deteriorado bastante por esta decisión, ya que ellos 'subvencionan' buzones nuevos a unos módicos precios. El buzón está cerrado. Una cuerdecilla sostiene la tapa.

> abre buzón

Intentas abrir el buzón, pero no consigues desatar el nudo de la cuerdecilla que sostiene la tapa. ¡Menudo nudo! Cuando más fuerza haces más lo aprietas.

> desata nudo

Pedazo de nudo, pequeño y fuerte. No lo consigues. Quizá si no te comieras las uñas...

> rompe buzón

¿No se te ocurre una solución menos drástica?

> desata nudo

Pedazo de nudo, pequeño y fuerte. No lo consigues. Quizá si no te comieras las uñas...

> estira cuerda

Me temo que no te entiendo, prueba con otras palabras.

> enciende vela

Debes encender una cerilla antes.

> enciende cerilla

Hábilmente enciendes una cerilla.

Sostienes una cerilla encendida entre tus dedos.

> quema nudo

Pronto desechas la idea... la cuerdecilla parece bastante ignífuga.

¡La cerilla que sostienes está a punto de apagarse!

> apaga cerilla

Con un breve soplo apagas la cerilla.

> guarda cerilla

Me temo que no te entiendo, prueba con otras palabras.

> i

Llevas: una vela

un libro

tu sombrero (puesto/a)

un martillo

una caja de cerillas

un paraguas

un arenque rojo

una pesada piedra

una salchicha

> registra buzón

Una extraña idea cruza por tu mente.

> mira dentro del buzón

El bosque, verde, limpio y húmedo por las recientes lluvias rodea un pequeño claro, donde se haya tu casa. Bueno, tu árbol, y en la cima de este tu casa. Con su verde suelo, tapizado de un cuidado césped, este es uno de los claros más "chic" de esta parte del Valle (¡como recuerdas cada mes cuando llega el recibo de la hipoteca!), la envidia de muchos gnomos. El claro sirve también como cruce para varias sendas, estas, bien cuidadas y delimitadas por piedras, se pierden en varias direcciones adentrándose en el bosque. Junto a tu árbol se alza, en precario equilibrio tu viejo buzón postal, una antigualla que encontraste tirada por ahí y decidiste aprovechar cuando estrenaste tu recién conquistada independencia. Entre el buzón y el árbol se encuentra tu ingenioso sistema "elevador".

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> ex piedras

Blancas piedras se han colocado a intervalos regulares a lo largo de las sendas para delimitar estas.

> ex elevador

Observas orgulloso tu ingenioso sistema elevador. Este consiste básicamente en un enorme muelle anclado al suelo que sostiene en su parte superior una pequeño cajón de madera. El muelle está ahora mismo extendido y el cajón queda varios palmos por encima del suelo.

> cierra paraguas

Con un ligero PLOFF cierras el paraguas.

> x

Varias sendas se pierden hacia el norte, el sur, el este y el oeste. Miras pensativamente a tu casa pensando en la forma de conseguir llegar hasta ella.

> ex árbol

Viejo y robusto es la definición que más pronto te viene a la cabeza cuando piensas en 'tu' árbol. Aunque según el certificado de propiedad (que debes conservar en alguna parte) el árbol forma parte de tus pertenencias estás seguro que mucho tiempo después de que tú desaparezcas el árbol seguirá aquí, igual que estaba ya mucho tiempo antes de que tú aparecieras por aquí.

> n

¡Uff! La piedra es demasiado pesada para ir por ahí cargando con ella. La dejas caer en el suelo...

La senda te ha conducido frente al viejo invernadero del Doctor. Extraño personaje, el único humano que has visto visitar con asiduidad el Valle... Se mandó construir este invernadero con paredes de cristal porque decía que no había tierra como la de este lugar para hacer crecer las plantas, y que aquí todo vegetal acababa por tener elementos beneficiosos para la salud. Los viejos curanderos gnomos movían la cabeza y no osaban contradecirlo, pero sabes de buena tinta que más de uno se ha alegrado de no volverlo a ver por aquí en muuucho tiempo. Las paredes del viejo invernadero todavía brillan cuando sobre ellas inciden los rayos del sol, aunque a su

alrededor (¡y en su interior!) la vegetación lo ha invadido todo.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

Llama especialmente tu atención una regadera.

> ex regadera

Se trata de una vieja regadera metálica, modelo clásico, muy desmejorada seguramente por haber pasado una larga temporada a la intemperie. Observas con tristeza que tiene incluso un pequeño orificio casi redondo en una de sus caras. Está vacía.

> coge regadera

Coges una regadera.

> i

Llevas: una vela

un libro

tu sombrero (puesto/a)

un martillo

una caja de cerillas

un paraguas

un arenque rojo

una regadera

una salchicha

> m

La senda te ha conducido frente al viejo invernadero del Doctor. Extraño personaje, el único humano que has visto visitar con asiduidad el Valle... Se mandó construir este invernadero con paredes de cristal porque decía que no había tierra como la de este lugar para hacer crecer las plantas, y que aquí todo vegetal acababa por tener elementos beneficiosos para la salud. Los viejos curanderos gnomos movían la cabeza y no osaban contradecirlo, pero sabes de buena tinta que más de uno se ha alegrado de no volverlo a ver por aquí en muuucho tiempo. Las paredes del viejo invernadero todavía brillan cuando sobre ellas inciden los rayos del sol, aunque a su alrededor (¡y en su interior!) la vegetación lo ha invadido todo.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> ex invernadero

Blanco y acristalado, conserva todavía el estilo aristocrático que tuvo cuando fue construido, pero ahora la suciedad y el abandono están empezando a hacer mella en él. Tiene una desvencijada puerta cerrada por un viejo candado.

> x

Hacia el sur puedes volver al claro bajo tu árbol. También puedes tratar de entrar en el invernadero.

> entra

La cerrada puerta te lo impide.

> s

El bosque, verde, limpio y húmedo por las recientes lluvias rodea un pequeño claro, donde se haya tu casa. Bueno, tu árbol, y en la cima de este tu casa. Con su verde suelo, tapizado de un cuidado césped, este es uno de los claros más "chic" de esta parte del Valle (¡como recuerdas cada mes cuando llega el recibo de la hipoteca!), la

envidia de muchos gnomos. El claro sirve también como cruce para varias sendas, estas, bien cuidadas y delimitadas por piedras, se pierden en varias direcciones adentrándose en el bosque. Junto a tu árbol se alza, en precario equilibrio tu viejo buzón postal, una antigualla que encontraste tirada por ahí y decidiste aprovechar cuando estrenaste tu recién conquistada independencia. Entre el buzón y el árbol se encuentra tu ingenioso sistema "elevador".

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

Llama especialmente tu atención una pesada piedra.

> s

Aquí estás casi en el borde del bosque. Un amplio camino entre los árboles conduce a las montañas, y más allá al mundo humano. Recuerdas la intensa emoción de esperar en este camino la llegada de tu padre o alguno de tus hermanos cuando volvían de una de sus cada vez más peligrosas excursiones a la ciudad, y la vez que por este mismo camino llegó el propio Doctor conduciendo su flamante automóvil. Ahora el camino está mucho menos transitado, y las hojas lo cubren. A lo lejos (¡muy lejos!) se alzan las montañas que rodean el Valle.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> x

Hacia el norte llegas al claro, hacia el sur el camino te lleva hacia la salida del Valle.

> ex camino

Bastante amplio... antes era mucho más transitado... antes de estos sinistros tiempos... antes del imperio...

¡Pero bueno, que estoy diciendo! Ejem... Se trata de un camino amplio, no en vano es la principal vía de comunicación del Valle con el mundo exterior. Está cubierto de hojas.

> ex hojas

Cubren el camino de un manto verde - marrón. ¡Ya es otoño en el corte inglés!

> n

El bosque, verde, limpio y húmedo por las recientes lluvias rodea un pequeño claro, donde se haya tu casa. Bueno, tu árbol, y en la cima de este tu casa. Con su verde suelo, tapizado de un cuidado césped, este es uno de los claros más "chic" de esta parte del Valle (¡como recuerdas cada mes cuando llega el recibo de la hipoteca!), la envidia de muchos gnomos. El claro sirve también como cruce para varias sendas, estas, bien cuidadas y delimitadas por piedras, se pierden en varias direcciones adentrándose en el bosque. Junto a tu árbol se alza, en precario equilibrio tu viejo buzón postal, una antigualla que encontraste tirada por ahí y decidiste aprovechar cuando estrenaste tu recién conquistada independencia. Entre el buzón y el árbol se encuentra tu ingenioso sistema "elevador".

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

Llama especialmente tu atención una pesada piedra.

> e

Has llegado a una de las partes más viejas del bosque. Los árboles de este claro ya habían crecido y caído miles de veces antes que ningún gnomos, o cualquier otro habitante del bosque llegase aquí. Se trata pues de árboles viejos, carcomidos y caprichosos, algunos aún se yerguen, doblados bajo el peso de los años, pero

orgullosos de su pasado, y rumiando viejas historias para sus raíces. Otros, como el viejo tocón que tienes ante ti ya no soportó su última tala, y es testigo mudo del paso del tiempo. Ningún habitante del bosque osaría construirse una casa en uno de estos árboles, quién sabe que achaques pueden sobrevenirles en un frío invierno, por lo que es en el suelo donde algunos han buscado cobijo. Ante ti, a la sombra del tocón se yergue una coloreada seta.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> ex seta

Una graciosa, grande y colorada seta ha crecido a la sombra del viejo tocón muerto. No te extraña que haya alcanzado su tamaño en este suelo rico y húmedo. ¡Un momento! Casi desapercibida pasa una pequeña puerta en un lateral de la seta.

> ex puerta

En su superficie ves grabada una solitaria letra R. ¡Ahora recuerdas! Es la puerta de entrada a la casa de tu amiga la ninfa Rosi. Junto a la puerta ves una campanilla. La puerta está cerrada.

> toca campanilla

Un sordo DOONGG! resuena en el bosque. Te parece oír un ladrido apagado en el interior de la seta. Esperas... pero no ocurre nada más.

> toca campanilla

Un sordo DOONGG! resuena en el bosque. Te parece oír un ladrido apagado en el interior de la seta. Esperas... pero no ocurre nada más.

> abre puerta

La puerta está cerrada con llave.

> ex tocon

Se trata del tocón de un viejo árbol muerto. Seco y casi devorado por los insectos.

La pequeña termita mira al tocón abriendo mucho sus ojitos... Finalmente de un salto abandona tu hombro y se posa sobre el tocón. Antes de desaparecer entre sus recovecos te parece oír un lejano sollozo cantarín: 'Adiós'

> m

Has llegado a una de las partes más viejas del bosque. Los árboles de este claro ya habían crecido y caído miles de veces antes que ningún gnomo, o cualquier otro habitante del bosque llegase aquí. Se trata pues de árboles viejos, carcomidos y caprichosos, algunos aún se yerguen, doblados bajo el peso de los años, pero orgullosos de su pasado, y rumiando viejas historias para sus raíces. Otros, como el viejo tocón que tienes ante ti ya no soportó su última tala, y es testigo mudo del paso del tiempo. Ningún habitante del bosque osaría construirse una casa en uno de estos árboles, quién sabe que achaques pueden sobrevenirles en un frío invierno, por lo que es en el suelo donde algunos han buscado cobijo. Ante ti, a la sombra del tocón se yergue una coloreada seta.

> o

El bosque, verde, limpio y húmedo por las recientes lluvias rodea un pequeño claro, donde se haya tu casa. Bueno, tu árbol, y en la cima de este tu casa. Con su verde suelo, tapizado de un cuidado césped, este es uno de los claros más "chic" de esta parte del Valle (¡como recuerdas cada mes cuando llega el recibo de la hipoteca!), la envidia de muchos gnomos. El claro sirve también como cruce para varias sendas,

estas, bien cuidadas y delimitadas por piedras, se pierden en varias direcciones adentrándose en el bosque. Junto a tu árbol se alza, en precario equilibrio tu viejo buzón postal, una antigualla que encontraste tirada por ahí y decidiste aprovechar cuando estrenaste tu recién conquistada independencia. Entre el buzón y el árbol se encuentra tu ingenioso sistema "elevador".

Llama especialmente tu atención una pesada piedra.

> o

En esta parte del bosque los árboles son jóvenes y crecen vigorosos. Al abrigo de sus recias ramas construisteis tú y tu hermano Agostine una coqueta caseta para la mascota familiar: vuestro zorro BM. Este claro, no tan transitado como aquel donde se alza tu árbol es el lugar ideal para el descanso, los juegos y las reuniones familiares a las que acude tu amplia familia. Junto a la caseta de BM se celebró tu fiesta de mayoría de edad... ¡aún rememorada por los más juerguistas! En estos meses de otoño, sin embargo, el claro permanece vacío y silencioso.

Tu zorro BM está aquí, mirándote con desconfianza.

> ex zorro

Tu zorro BM (abreviatura de Brian Molko, extraño nombre que tu alocada hermana le dio hace años) ha sido fiel compañero de correrías tuyo y de tus hermanos durante largos años. Sin embargo, ahora está enfadado contigo porque no le dejaste marchar junto a tu hermano Agostine (¡su favorito!) a la ciudad cuando este se fue. Desde entonces te ignora, no te deja montarlo y te gruñe cuando te acercas.

> ex caseta

La caseta de BM, sólidamente construida gracias a los planos de tu hermano Agostine (no en vano abandonó la tradición familiar de zapatero para hacerse ingeniero).

> entra en la caseta

No vas a encontrar nada interesante en el interior de la caseta de BM, desde aquí se ve que está vacía.

> x

Hacia el este vuelves al claro.

> di hola a zorro

Con una mirada fiera y mostrando los dientes un momento BM te disuade de intentar razonar con él.

> e

El bosque, verde, limpio y húmedo por las recientes lluvias rodea un pequeño claro, donde se haya tu casa. Bueno, tu árbol, y en la cima de este tu casa. Con su verde suelo, tapizado de un cuidado césped, este es uno de los claros más "chic" de esta parte del Valle (¡como recuerdas cada mes cuando llega el recibo de la hipoteca!), la envidia de muchos gnomos. El claro sirve también como cruce para varias sendas, estas, bien cuidadas y delimitadas por piedras, se pierden en varias direcciones adentrándose en el bosque. Junto a tu árbol se alza, en precario equilibrio tu viejo buzón postal, una antigualla que encontraste tirada por ahí y decidiste aprovechar cuando estrenaste tu recién conquistada independencia. Entre el buzón y el árbol se encuentra tu ingenioso sistema "elevador".

Llama especialmente tu atención una pesada piedra.

> ex elevador

Observas orgulloso tu ingenioso sistema elevador. Este consiste básicamente en un enorme muelle anclado al suelo que sostiene en su parte superior una pequeño cajón de madera. El muelle está ahora mismo extendido y el cajón queda varios palmos por encima del suelo.

> coge piedra

Coges una pesada piedra.

> pon piedra en elevador

De puntillas y realizando un gran esfuerzo consigues elevar la piedra hasta la altura del cajón del elevador y meterla dentro de él. Poco a poco, el muelle va cediendo bajo el peso de la piedra, hasta dejar el cajón tan solo un par de palmos por encima del suelo.

> ex elevador

Observas orgulloso tu ingenioso sistema elevador. Este consiste básicamente en un enorme muelle anclado al suelo que sostiene en su parte superior una pequeño cajón de madera. Aplastado por el peso de la piedra, el muelle está comprimido, quedando el borde del cajón tan solo un par de palmos por encima del suelo. Dentro del cajón puedes ver una pesada piedra.

> coge piedra

Coges la pesada piedra.

> lanza piedra

Sueltas la piedra en el suelo...

El muelle, ya sin el peso de la piedra sobre él, recupera su posición original...

lanzándote por los aires. De forma poco elegante pero efectiva te ves catapultado hasta el porche de tu casa...

Estás en el porche de tu elevada casa. El "porche" es en realidad una plataforma de madera de aproximadamente 5x3 metros ante la puerta, robustas columnas sostienen un desvencijado techo de teja que proporciona sombra al porche y lo protege de la lluvia... y ¡la nieve! Construida sobre un viejo árbol, la posición privilegiada de tu casa te permite tener una envidiable vista del bosque circundante y los sombríos pero a la vez familiares picos que separan el Valle del mundo humano exterior. Junto a la puerta y bajo la ventana se encuentra tu querido viejo banco de madera, construido artesanalmente por tu propio abuelo, tu lugar favorito de relajación en las largas noches de verano. Asomándote con cuidado al borde de la plataforma puedes ver abajo el claro del bosque.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> entra

La Casa del Árbol. Es decir, el nombre con el que llamas cariñosamente a tu casa. En realidad no es gran cosa, una sola habitación donde se hacinan tu pequeño catre, tus libros, tu escasa ropa, tu taller de objetos mágicos, fotografías de todos tus viajes y ennegrecidos enseres de cocina. A través de la puerta y la ventana puedes oír a los pájaros cantar cuando sale el sol, por lo que decidiste vender tu último reloj (¡de cuco!). En un rincón, la chimenea permanece apagada... ¡desde por lo menos 1888! El último gran invierno cuando se heló el lago y estrenaste unos nuevos patines... que no sabes donde están. En definitiva, home sweet home, como reza el felpudo de dudoso gusto que tu madre colocó junto a la puerta y ¡aún no te has atrevido a quitar!

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> ex felpudo

Regalo de mamá. Según ella lo compró durante un viaje a Estados Unidos durante su quincuagésimo-tercer aniversario de boda. Según tu padre fue un regalo de la tía Emegilda. Peludo, polvoriento y con la sonriente inscripción 'Home sweet home'.

> i

Llevas: una vela

un libro

tu sombrero (puesto/a)

un martillo

una caja de cerillas

un paraguas

un arenque rojo

una regadera

una salchicha

> m

La Casa del Árbol. Es decir, el nombre con el que llamas cariñosamente a tu casa. En realidad no es gran cosa, una sola habitación donde se hacinan tu pequeño catre, tus libros, tu escasa ropa, tu taller de objetos mágicos, fotografías de todos tus viajes y ennegrecidos enseres de cocina. A través de la puerta y la ventana puedes oír a los pájaros cantar cuando sale el sol, por lo que decidiste vender tu último reloj (¡de cuco!). En un rincón, la chimenea permanece apagada... ¡desde por lo menos 1888!

El último gran invierno cuando se heló el lago y estrenaste unos nuevos patines... que no sabes donde están. En definitiva, home sweet home, como reza el felpudo de dudoso gusto que tu madre colocó junto a la puerta y ¡aún no te has atrevido a quitar!

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> quita felpudo

Eso no lo llevas puesto.

> quitar felpudo de la puerta

Eso no lo llevas puesto.

> lanza felpudo

No estoy muy seguro de que se podría conseguir con eso.

> empuja felpudo

Empujas y mueves sin conseguir nada... al menos aparentemente...

> ex suelo

No tiene nada más destacable.

> ex puerta

Redonda y verde... puro estilo hobb... digo gnomo... Permanece abierta.

> ex ventana

Acristalada y aclimatada. Deja pasar la luz pero no el calor. Un lujo.

> ex chimenea

La chimenea que no suele faltar en todo hogar gnomo. Austera y funcional. Hace años que no la enciendes. Casi tantos como desde que el nuevo guardabosques prohibió cortar leña en unos cientos de millas a la redonda.

> entra en chimenea



Una extraña idea cruza por tu mente.

> ex casa

La Casa del Árbol. Es decir, el nombre con el que llamas cariñosamente a tu casa. En realidad no es gran cosa, una sola habitación donde se hacinan tu pequeño catre, tus libros, tu escasa ropa, tu taller de objetos mágicos, fotografías de todos tus viajes y ennegrecidos enseres de cocina. A través de la puerta y la ventana puedes oír a los pájaros cantar cuando sale el sol, por lo que decidiste vender tu último reloj (¡de cuco!). En un rincón, la chimenea permanece apagada... ¡desde por lo menos 1888! El último gran invierno cuando se heló el lago y estrenaste unos nuevos patines... que no sabes donde están. En definitiva, home sweet home, como reza el felpudo de dudoso gusto que tu madre colocó junto a la puerta y ¡aún no te has atrevido a quitar! La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> ex ropa

Nunca has hecho mucho caso a las tendencias. Algunos abrigos y chaquetas. Tu pijama y poco más. Rebuscando en los bolsillos encuentras una misteriosa llave...

> ex llave

Se trata de una pequeña llave, con una solitaria letra R grabada en la parte superior.

> coge llave

Coges la misteriosa llave.

> ex taller

No te dejes impresionar por la palabra 'magia'. No se trata de ¡magia! (o mejor aún tu preferido 'magia potagia'). Estos objetos 'mágicos' pueden desafiar alguna ley física (ingravidez, invisibilidad, etc), pero sólo tú sabes la dedicación en tiempo y dinero que te ha llevado su construcción. Además, ¡su consumo de baterías es inaudito! por lo que mejor dejarlos donde están.

> sal

Estás en el porche de tu elevada casa. El "porche" es en realidad una plataforma de madera de aproximadamente 5x3 metros ante la puerta, robustas columnas sostienen un desvencijado techo de teja que proporciona sombra al porche y lo protege de la lluvia... y ¡la nieve! Construida sobre un viejo árbol, la posición privilegiada de tu casa te permite tener una envidiable vista del bosque circundante y los sombríos pero a la vez familiares picos que separan el Valle del mundo humano exterior. Junto a la puerta y bajo la ventana se encuentra tu querido viejo banco de madera, construido artesanalmente por tu propio abuelo, tu lugar favorito de relajación en las largas noches de verano. Asomándote con cuidado al borde de la plataforma puedes ver abajo el claro del bosque.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> abre paraguas

Abres el paraguas.

> salta

Saltas repetidamente sobre ti mismo, pero te sientes un poco raro...

> salta abajo

Te asomas con decisión al borde la plataforma...

Aferrándote con fuerza al paraguas saltas al vacío...

El paraguas actúa cual paracaídas, evitándote una caída fatal...

Aterrizas limpiamente sobre el suelo. El bosque, verde, limpio y húmedo por las recientes lluvias rodea un pequeño claro, donde se haya tu casa. Bueno, tu árbol, y en la cima de este tu casa. Con su verde suelo, tapizado de un cuidado césped, este es uno de los claros más "chic" de esta parte del Valle (¡como recuerdas cada mes cuando llega el recibo de la hipoteca!), la envidia de muchos gnomos. El claro sirve también como cruce para varias sendas, estas, bien cuidadas y delimitadas por piedras, se pierden en varias direcciones adentrándose en el bosque. Junto a tu árbol se alza, en precario equilibrio tu viejo buzón postal, una antigualla que encontraste tirada por ahí y decidiste aprovechar cuando estrenaste tu recién conquistada independencia. Entre el buzón y el árbol se encuentra tu ingenioso sistema "elevador".

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

Llama especialmente tu atención una pesada piedra.

> e

Has llegado a una de las partes más viejas del bosque. Los árboles de este claro ya habían crecido y caído miles de veces antes que ningún gnomo, o cualquier otro habitante del bosque llegase aquí. Se trata pues de árboles viejos, carcomidos y caprichosos, algunos aún se yerguen, doblados bajo el peso de los años, pero orgullosos de su pasado, y rumiando viejas historias para sus raíces. Otros, como el viejo tocón que tienes ante ti ya no soportó su última tala, y es testigo mudo del paso del tiempo. Ningún habitante del bosque osaría construirse una casa en uno de estos árboles, quién sabe que achaques pueden sobrevenirles en un frío invierno, por lo que es en el suelo donde algunos han buscado cobijo. Ante ti, a la sombra del tocón se yergue una coloreada seta.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> abre puerta con llave

Utilizas la pequeña llave y con un suave chasquido la puerta se abre.

> empuja puerta

Empujas y mueves sin conseguir nada... al menos aparentemente...

> entra

Cierras el paraguas antes de entrar a la seta...

Aunque parece increíble que tu cuerpo quepa por tan diminuta puerta, logras penetrar en el interior de la seta...

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

A pesar de que la puerta está abierta, la estancia está sumida en una tenue penumbra... ¡que te impide ver nada!

> enciende cerilla

¡Está demasiado oscuro para hacer nada aquí dentro! Empiezas a asustarte y solo piensas en salir.

> sal

Has llegado a una de las partes más viejas del bosque. Los árboles de este claro ya habían crecido y caído miles de veces antes que ningún gnomo, o cualquier otro habitante del bosque llegase aquí. Se trata pues de árboles viejos, carcomidos y caprichosos, algunos aún se yerguen, doblados bajo el peso de los años, pero orgullosos de su pasado, y rumiando viejas historias para sus raíces. Otros, como el

viejo tocón que tienes ante ti ya no soportó su última tala, y es testigo mudo del paso del tiempo. Ningún habitante del bosque osaría construirse una casa en uno de estos árboles, quién sabe que achaques pueden sobrevenirles en un frío invierno, por lo que es en el suelo donde algunos han buscado cobijo. Ante ti, a la sombra del tocón se yergue una coloreada seta.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> enciende cerilla

Hábilmente enciendes una cerilla.

Sostienes una cerilla encendida entre tus dedos.

> entra

Aunque parece increíble que tu cuerpo quepa por tan diminuta puerta, logras penetrar en el interior de la seta...

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

A pesar de que la puerta está abierta, la estancia está sumida en una tenue penumbra...

¡que te impide ver nada!

¡La cerilla que sostienes está a punto de apagarse!

> di luz

¡Está demasiado oscuro para hacer nada aquí dentro! Empiezas a asustarte y solo piensas en salir.

Con un leve chisporroteo la cerilla se extingue.

> sal

Has llegado a una de las partes más viejas del bosque. Los árboles de este claro ya habían crecido y caído miles de veces antes que ningún gnomo, o cualquier otro habitante del bosque llegase aquí. Se trata pues de árboles viejos, carcomidos y caprichosos, algunos aún se yerguen, doblados bajo el peso de los años, pero orgullosos de su pasado, y rumiando viejas historias para sus raíces. Otros, como el viejo tocón que tienes ante ti ya no soportó su última tala, y es testigo mudo del paso del tiempo. Ningún habitante del bosque osaría construirse una casa en uno de estos árboles, quién sabe que achaques pueden sobrevenirles en un frío invierno, por lo que es en el suelo donde algunos han buscado cobijo. Ante ti, a la sombra del tocón se yergue una coloreada seta.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> x

Hacia el oeste vuelves a 'tu' claro. Hacia el sur oyes un leve murmullo de agua. Entrar a la seta, aunque parezca raro también debe de ser una posible salida.

Hasta tus oídos llega el agradable murmullo del agua que cae por la pequeña cascada que tienes ante ti. El pequeño riachuelo que atraviesa el Valle sortea la orografía del terreno formando un gracioso salto de agua. El pequeño lago (ummm ¿laguna? ¿charco? más bien) es lugar de confluencia y diversión para gran parte de los habitantes del Valle en los calurosos meses de verano. Ahora mismo tan solo la espesa vegetación pugna por un buen sitio ante la orilla. El riachuelo se pierde hacia el sur entre los árboles.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> ex rio

Superado el salto de agua y el pequeño lago, el estrecho riachuelo se aleja

mansamente entre los árboles recubiertos de musgo y líquenes.

> ex lago

Tras el salto de agua se forma un pequeño lago, no muy profundo, de aguas frías y cristalinas. Tus primeras brazadas las diste aquí, y aquí has pasado innumerables tardes de verano con tus amigos... Hasta donde tu puedes recordar nunca viste ni solo pez en este lago.

> entra en lago

Una extraña idea cruza por tu mente.

> nadar

Nooo! Hace demasiado frío. Pulmonía segura.

> x

Hacia el norte puedes desandar lo andado...

> m

> ex cascada

El agua cae desde no mucha altura entre las rocas, formando un bello espectáculo. El rumor del agua al caer y la humedad en el ambiente confiere a este claro un encanto especial.

> atraviesa cascada

Una extraña idea cruza por tu mente.

> cruza cascada

Una extraña idea cruza por tu mente.

> cruza lago

Una extraña idea cruza por tu mente.

> ex rocas

No tiene nada más destacable.

> entra en agua

Una extraña idea cruza por tu mente.

> bebe agua

Te acercas con cuidado a la orilla del lago y con las manos recoges un poco de agua que bebes rápidamente. Brrrr!! ¡que fría!

> m

Hasta tus oídos llega el agradable murmullo del agua que cae por la pequeña cascada que tienes ante ti. El pequeño riachuelo que atraviesa el Valle sortea la orografía del terreno formando un gracioso salto de agua. El pequeño lago (ummm ¿laguna? ¿charco? más bien) es lugar de confluencia y diversión para gran parte de los habitantes del Valle en los calurosos meses de verano. Ahora mismo tan solo la espesa vegetación pugna por un buen sitio ante la orilla. El riachuelo se pierde hacia el sur entre los árboles.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> ex orilla

El pequeño lago presenta orillas escapadas... era muy fácil lanzarse a él... pero solo tú sabes lo que te costaba salir una vez dentro...

> lanzate al lago

Me temo que no te entiendo, prueba con otras palabras.

> lanzate

Me temo que no te entiendo, prueba con otras palabras.

> entra en lago

Una extraña idea cruza por tu mente.

> ex arboles

Los árboles se yerguen a ambos lados del riachuelo, hundiendo sus viejas raíces en él... por el efecto del frío y la humedad están recubiertos de una espesa capa de musgo y líquenes que les confieren un curioso color verde. Sus ramas superiores se retuercen buscando los rayos del sol. Son verdaderos árboles de cuento.

> llena regadera

Acercas la regadera a la orilla del lago y la llenas con agua... pero poco a poco el agua se pierde por el pequeño orificio que tiene la regadera, quedando esta otra vez vacía.

> tapa orificio

No tienes el objeto adecuado.

> escucha

El agua que cae provoca un agradable murmullo hipnótico.

> toca agua

Una extraña idea cruza por tu mente.

> ex sombrero

Viejo y puntiagudo, el sombrero gnómico es un elemento esencial de tu vestimenta: te protege la cabeza del frío, te ayuda a pensar y sostiene una vela...

No puedes ir en esa dirección.

> n

Has llegado a una de las partes más viejas del bosque. Los árboles de este claro ya habían crecido y caído miles de veces antes que ningún gnomo, o cualquier otro habitante del bosque llegase aquí. Se trata pues de árboles viejos, carcomidos y caprichosos, algunos aún se yerguen, doblados bajo el peso de los años, pero orgullosos de su pasado, y rumiando viejas historias para sus raíces. Otros, como el viejo tocón que tienes ante ti ya no soportó su última tala, y es testigo mudo del paso del tiempo. Ningún habitante del bosque osaría construirse una casa en uno de estos árboles, quién sabe que achaques pueden sobrevenirles en un frío invierno, por lo que es en el suelo donde algunos han buscado cobijo. Ante ti, a la sombra del tocón se yergue una coloreada seta.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> enciende cerilla

Hábilmente enciendes una cerilla.

Sostienes una cerilla encendida entre tus dedos.

> enciende vela

Con la cerilla enciendes la vela.

¡La cerilla que sostienes está a punto de apagarse!

> entra

Aunque parece increíble que tu cuerpo quepa por tan diminuta puerta, logras penetrar en el interior de la seta...

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

Como por arte de magia el interior de la pequeña seta alberga una amplia estancia

¡Trucos de ninfas! Se trata de una estancia ovalada, revestida de piedra y repleta de flores secas que confieren a la habitación un aroma apacible y que invita al sueño. En un rincón, acostada sobre un lecho de piedra, tu amiga, la ninfa Rosi, duerme... mejor dicho, hiberna los largos meses de frío. Junto a ella, su pequeña mesita de noche, y al otro lado de la estancia su pequeña cocina.

¡Un curioso cofre con patas corre a tu alrededor ladrándote!

Con un leve chisporroteo la cerilla se extingue.

> di hola a cofre

El cofre te mira un momento expectante y casi te parece verlo mover una cola de la que carece... Pero al momento vuelve a corretear, saltar y ladrar.

> da salchicha a cofre

El cofre husmea lo que le ofreces, pero no parece muy interesado.

> abre cofre

El cofre se pone a ladrar escandalosamente y desistes en tu intento.

> huele

El aroma de las flores secas invitan al descanso...

¡No! No es el momento.

> ex flores

Rosas secas que desprenden un curioso aroma adormecedor.

> ex mesita

La mesilla de noche de Rosi está toda llena de pequeños objetos... ¡tiene que estar preparada para dormir casi seis meses de un tirón! Entre los distintos objetos destaca una vieja fotografía del Doctor.

> ex foto

Observas con una sonrisa la vieja fotografía del Doctor, su melena leonina, su gastado traje... En la parte de atrás de la foto puedes leer. 'A mi querida Rosi. Sin duda la persona más especial del Valle'.

> ex rosi

Recostada en su duro lecho de piedra, Rosi, la ninfa, descansa los duros meses de invierno. El cabello le ha crecido espectacularmente durante el sueño, pero no oculta todavía su bello y sereno rostro. ¡Recuerdas como lo primero que hace nada más despertar es acudir a la peluquería! Mirándola recuerdas ahora como te dejó la llave de su casa por si ocurría alguna urgencia. ¡Cuanto se sorprendería si despertara ahora y te viera aquí mirándola!

> m

> ex cocina

Comparar la graciosa y limpia cocina de Rosi con la tuya es algo odioso. Encuentras un poco de pimienta.

> coge pimienta

Coges un poco de pimienta.

> despierta ninfa

Es muy peligroso despertar a una ninfa de su hibernación. Eso le podría provocar la muerte... o algo peor.

> sal

Has llegado a una de las partes más viejas del bosque. Los árboles de este claro ya

habían crecido y caído miles de veces antes que ningún gnomo, o cualquier otro habitante del bosque llegase aquí. Se trata pues de árboles viejos, carcomidos y caprichosos, algunos aún se yerguen, doblados bajo el peso de los años, pero orgullosos de su pasado, y rumiando viejas historias para sus raíces. Otros, como el viejo tocón que tienes ante ti ya no soportó su última tala, y es testigo mudo del paso del tiempo. Ningún habitante del bosque osaría construirse una casa en uno de estos árboles, quién sabe que achaques pueden sobrevenirles en un frío invierno, por lo que es en el suelo donde algunos han buscado cobijo. Ante ti, a la sombra del tocón se yergue una coloreada seta.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

> ex tocon

Se trata del tocón de un viejo árbol muerto. Seco y casi devorado por los insectos.

La pequeña termita mira al tocón abriendo mucho sus ojitos... Finalmente de un salto abandona tu hombro y se posa sobre el tocón. Antes de desaparecer entre sus recovecos te parece oír un lejano sollozo cantarín: 'Adiós'

> o

El bosque, verde, limpio y húmedo por las recientes lluvias rodea un pequeño claro, donde se haya tu casa. Bueno, tu árbol, y en la cima de este tu casa. Con su verde suelo, tapizado de un cuidado césped, este es uno de los claros más "chic" de esta parte del Valle (¡como recuerdas cada mes cuando llega el recibo de la hipoteca!), la envidia de muchos gnomos. El claro sirve también como cruce para varias sendas, estas, bien cuidadas y delimitadas por piedras, se pierden en varias direcciones adentrándose en el bosque. Junto a tu árbol se alza, en precario equilibrio tu viejo buzón postal, una antigualla que encontraste tirada por ahí y decidiste aprovechar cuando estrenaste tu recién conquistada independencia. Entre el buzón y el árbol se encuentra tu ingenioso sistema "elevador".

Llama especialmente tu atención una pesada piedra.

> ex caja

Se trata de una pequeña caja de cerillas en donde puedes leer la publicidad (¿engañoso?): 'interlap.com.ar tu correo POP3 ¡gratis para toda la vida!'

En su interior hay 2 cerillas.

> n

La senda te ha conducido frente al viejo invernadero del Doctor. Extraño personaje, el único humano que has visto visitar con asiduidad el Valle... Se mandó construir este invernadero con paredes de cristal porque decía que no había tierra como la de este lugar para hacer crecer las plantas, y que aquí todo vegetal acababa por tener elementos beneficiosos para la salud. Los viejos curanderos gnomos movían la cabeza y no osaban contradecirlo, pero sabes de buena tinta que más de uno se ha alegrado de no volverlo a ver por aquí en muuucho tiempo. Las paredes del viejo invernadero todavía brillan cuando sobre ellas inciden los rayos del sol, aunque a su alrededor (¡y en su interior!) la vegetación lo ha invadido todo.

> ex paredes

No tiene nada más destacable.

> rompe candado

Te dejas llevar por la frustración y golpeas el candado con el puño... y no consigues

más que llevarte un buen moratón en el dorso de la mano.

> rompe candado con martillo

Con certero golpe de martillo arrancas el viejo candado de la puerta... esta, carcomida por los años y la soledad se abre apenas quedando sostenida por uno de sus goznes...

> abre puerta

Ya la abriste.

> entra

El viejo invernadero del Doctor presenta un aspecto muy descuidado desde que este se volvió demasiado viejo o demasiado aburrido para cuidarlo. Pasaste tu niñez entre sus plantas, escuchando las historias que el Doctor repetía una y otra vez, pero que a todos os encantaba escuchar. Ahora que el viejo ha desaparecido las plantas se han rebelado contra la estrechez de sus macetas y con brío se han lanzado a la conquista de más espacio vital. Es la guerra: palmeras contra hortensias, lirios y rosales, todos luchan por los mejores rayos de sol, el agua más fresca y la tierra más rica. Dan miedo.

A la verde sombra de un platanero, una pequeña plantita te observa desde su maceta.

> save

El viejo invernadero del Doctor presenta un aspecto muy descuidado desde que este se volvió demasiado viejo o demasiado aburrido para cuidarlo. Pasaste tu niñez entre sus plantas, escuchando las historias que el Doctor repetía una y otra vez, pero que a todos os encantaba escuchar. Ahora que el viejo ha desaparecido las plantas se han rebelado contra la estrechez de sus macetas y con brío se han lanzado a la conquista de más espacio vital. Es la guerra: palmeras contra hortensias, lirios y rosales, todos luchan por los mejores rayos de sol, el agua más fresca y la tierra más rica. Dan miedo.

A la verde sombra de un platanero, una pequeña plantita te observa desde su maceta.

> ex plantita

La plantita parece susurrar algo...

> escucha

Prestas atención, pero no te parece oír nada fuera de lo habitual.

> x

Tan solo puedes salir al bosque otra vez.

> ex macetas

Me temo que no he entendido qué es lo que quieres examinar.

> coge plantita

¿Resistiría fuera del invernadero?

> si

Me temo que no te entiendo, prueba con otras palabras.

> m

El viejo invernadero del Doctor presenta un aspecto muy descuidado desde que este se volvió demasiado viejo o demasiado aburrido para cuidarlo. Pasaste tu niñez entre sus plantas, escuchando las historias que el Doctor repetía una y otra vez, pero que a todos os encantaba escuchar. Ahora que el viejo ha desaparecido las plantas se han rebelado contra la estrechez de sus macetas y con brío se han lanzado a la conquista de más espacio vital. Es la guerra: palmeras contra hortensias, lirios y rosales, todos



luchan por los mejores rayos de sol, el agua más fresca y la tierra más rica. Dan miedo.

A la verde sombra de un platanero, una pequeña plantita te observa desde su maceta.

> ex platanero

Todo tipo de plantas crecen descontroladamente desde que el Doctor dejó de ocuparse del invernadero. Te preguntas porqué lo cerró con llave y no te dejó a ti o algún otro de sus amigos encargados de cuidar sus plantas.

> di hola a plantita

La plantita te mira con ojillos enrojecidos y sigue susurrando 'Agua... Agua...'

*...en éste punto he salvado el juego (save), y retomo la partida otro dia*

> acaricia cofre

Acaricias al perro... digo! al cofre. Este ronronea (¿cómo un gato ahora?), y deja de correr y saltar. Aumentas la intensidad de tu caricia y el cofre se acuesta en el suelo cayendo cada vez más en un agradable sopor... Antes de caer dormido del todo el cofre abre su ¿tapa? ¿boca? y de su interior cae un extraño frasco.

> ex frasco

Se trata de un pequeñito frasco de cristal de forma extraña y lleno de un extraño líquido azul. Tiene una etiqueta pegada en la que puedes leer 'Elixir para olvidar'. Está tapado por un tapón de corcho.

> destapa frasco

Me temo que no te entiendo, prueba con otras palabras.

> abre frasco

Necesitas tenerlo contigo.

> coge frasco

Coges un frasco.

> abre frasco

Quitás el tapón al frasco y un aroma azulado te envuelve agitando tus recuerdos...

> save

Como por arte de magia el interior de la pequeña seta alberga una amplia estancia ¡Trucos de ninfas! Se trata de una estancia ovalada, revestida de piedra y repleta de flores secas que confieren a la habitación un aroma apacible y que invita al sueño. En un rincón, acostada sobre un lecho de piedra, tu amiga, la ninfa Rosi, duerme... mejor dicho, hiberna los largos meses de frío. Junto a ella, su pequeña mesita de noche, y al otro lado de la estancia su pequeña cocina.

A los pies del lecho observas también un curioso cofre.

> bebe frasco

No estás muy seguro de querer olvidar algo...

> pon corcho en regadera

No es algo que puedas ponerte.

> tapa regadera

Tanteas el agujero de la regadera y con el tapón de corcho consigues taparlo. Ahora está lista para poder usarla.

> sal

Has llegado a una de las partes más viejas del bosque. Los árboles de este claro ya habían crecido y caído miles de veces antes que ningún gnomo, o cualquier otro habitante del bosque llegase aquí. Se trata pues de árboles viejos, carcomidos y caprichosos, algunos aún se yerguen, doblados bajo el peso de los años, pero orgullosos de su pasado, y rumiando viejas historias para sus raíces. Otros, como el viejo tocón que tienes ante ti ya no soportó su última tala, y es testigo mudo del paso del tiempo. Ningún habitante del bosque osaría construirse una casa en uno de estos árboles, quién sabe que achaques pueden sobrevenirles en un frío invierno, por lo que es en el suelo donde algunos han buscado cobijo. Ante ti, a la sombra del tocón se yergue una coloreada seta.

> e

No puedes ir en esa dirección.

> x

Hacia el oeste vuelves a 'tu' claro. Hacia el sur oyes un leve murmullo de agua. Entrar a la seta, aunque parezca raro también debe de ser una posible salida.

> s

Hasta tus oídos llega el agradable murmullo del agua que cae por la pequeña cascada que tienes ante ti. El pequeño riachuelo que atraviesa el Valle sortea la orografía del terreno formando un gracioso salto de agua. El pequeño lago (ummm ¿laguna? ¿charco? más bien) es lugar de confluencia y diversión para gran parte de los habitantes del Valle en los calurosos meses de verano. Ahora mismo tan solo la espesa vegetación pugna por un buen sitio ante la orilla. El riachuelo se pierde hacia el sur entre los árboles.

> llena regadera

Acercas la regadera a la orilla del lago y la llenas con agua...

> n

Has llegado a una de las partes más viejas del bosque. Los árboles de este claro ya habían crecido y caído miles de veces antes que ningún gnomo, o cualquier otro habitante del bosque llegase aquí. Se trata pues de árboles viejos, carcomidos y caprichosos, algunos aún se yerguen, doblados bajo el peso de los años, pero orgullosos de su pasado, y rumiando viejas historias para sus raíces. Otros, como el viejo tocón que tienes ante ti ya no soportó su última tala, y es testigo mudo del paso del tiempo. Ningún habitante del bosque osaría construirse una casa en uno de estos árboles, quién sabe que achaques pueden sobrevenirles en un frío invierno, por lo que es en el suelo donde algunos han buscado cobijo. Ante ti, a la sombra del tocón se yergue una coloreada seta.

> o

El bosque, verde, limpio y húmedo por las recientes lluvias rodea un pequeño claro, donde se haya tu casa. Bueno, tu árbol, y en la cima de este tu casa. Con su verde suelo, tapizado de un cuidado césped, este es uno de los claros más "chic" de esta parte del Valle (¡como recuerdas cada mes cuando llega el recibo de la hipoteca!), la envidia de muchos gnomos. El claro sirve también como cruce para varias sendas, estas, bien cuidadas y delimitadas por piedras, se pierden en varias direcciones adentrándose en el bosque. Junto a tu árbol se alza, en precario equilibrio tu viejo

buzón postal, una antigualla que encontraste tirada por ahí y decidiste aprovechar cuando estrenaste tu recién conquistada independencia. Entre el buzón y el árbol se encuentra tu ingenioso sistema "elevador".

Llama especialmente tu atención una pesada piedra.

> n

La senda te ha conducido frente al viejo invernadero del Doctor. Extraño personaje, el único humano que has visto visitar con asiduidad el Valle... Se mandó construir este invernadero con paredes de cristal porque decía que no había tierra como la de este lugar para hacer crecer las plantas, y que aquí todo vegetal acababa por tener elementos beneficiosos para la salud. Los viejos curanderos gnomos movían la cabeza y no osaban contradecirlo, pero sabes de buena tinta que más de uno se ha alegrado de no volverlo a ver por aquí en muuucho tiempo. Las paredes del viejo invernadero todavía brillan cuando sobre ellas inciden los rayos del sol, aunque a su alrededor (¡y en su interior!) la vegetación lo ha invadido todo.

> entra

El viejo invernadero del Doctor presenta un aspecto muy descuidado desde que este se volvió demasiado viejo o demasiado aburrido para cuidarlo. Pasaste tu niñez entre sus plantas, escuchando las historias que el Doctor repetía una y otra vez, pero que a todos os encantaba escuchar. Ahora que el viejo ha desaparecido las plantas se han rebelado contra la estrechez de sus macetas y con brío se han lanzado a la conquista de más espacio vital. Es la guerra: palmeras contra hortensias, lirios y rosales, todos luchan por los mejores rayos de sol, el agua más fresca y la tierra más rica. Dan miedo.

A la verde sombra de un platanero, una pequeña plantita te observa desde su maceta.

> riega planta

Vacías el contenido de la regadera sobre la plantita... Esta ronronea y se mueve agradecida bajo la inesperada lluvia...

Algo raro está pasando con la plantita... Se mueve de forma grotesca y se ríe...

¡Por el Gran Zurcidor! ¡La plantita está creciendo de forma espectacular!

La anteriormente graciosa e indefensa plantita se ha convertido en una enorme planta carnívora de grandes fauces que mueve sus raíces cortando el aire mientras ríe escandalosamente... Sus fauces intentan atráparte de un bocado, pero consigues justo a tiempo dar un paso atrás logrando ponerte fuera de su alcance.

> ex planta

¡La planta carnívora agita sus raíces, mordisquea el aire y ruge! Recuerdas las viejas historias sobre la Carnívora Vera que devoró a tres gnomos el día de su cumpleaños. Está destrozando el invernadero, ¡hay que buscar la forma de deshacerse de ella!

> lanza pimienta a planta

Lanzas con rabia la pimienta contra la planta...

¡La planta engulle la pimienta con avidez!

Achís!!!!!!

¡La planta estornuda!

Achísss Achísss Achísss

La planta no puede dejar de estornudar... Ruge y salta de un lado a otro del invernadero...

Finalmente, de un salto atraviesa (destrozándolas) las acristaladas paredes del invernadero y se aleja saltando (¡maceta y todo!) por el bosque...

Aún oyes un lejano Achís!!!

¡Cuidado! Algún que otro trozo de cristal ha caído al suelo...

> ex cristal

Se trata de un pedazo de vidrio de las destrozadas paredes del invernadero. Lo manejas con cuidado, ya que por un lado está afilado como un cuchillo.

> coge cristal

Coges un trozo de vidrio.

> m

El viejo invernadero del Doctor presenta un aspecto muy descuidado desde que este se volvió demasiado viejo o demasiado aburrido para cuidarlo. Pasaste tu niñez entre sus plantas, escuchando las historias que el Doctor repetía una y otra vez, pero que a todos os encantaba escuchar. Ahora que el viejo ha desaparecido las plantas se han rebelado contra la estrechez de sus macetas y con brío se han lanzado a la conquista de más espacio vital. Es la guerra: palmeras contra hortensias, lirios y rosales, todos luchan por los mejores rayos de sol, el agua más fresca y la tierra más rica. Dan miedo.

> sal

La senda te ha conducido frente al viejo invernadero del Doctor. Extraño personaje, el único humano que has visto visitar con asiduidad el Valle... Se mandó construir este invernadero con paredes de cristal porque decía que no había tierra como la de este lugar para hacer crecer las plantas, y que aquí todo vegetal acababa por tener elementos beneficiosos para la salud. Los viejos curanderos gnomos movían la cabeza y no osaban contradecirlo, pero sabes de buena tinta que más de uno se ha alegrado de no volverlo a ver por aquí en muuucho tiempo. Las paredes del viejo invernadero todavía brillan cuando sobre ellas inciden los rayos del sol, aunque a su alrededor (¡y en su interior!) la vegetación lo ha invadido todo.

> s

El bosque, verde, limpio y húmedo por las recientes lluvias rodea un pequeño claro, donde se haya tu casa. Bueno, tu árbol, y en la cima de este tu casa. Con su verde suelo, tapizado de un cuidado césped, este es uno de los claros más "chic" de esta parte del Valle (¡como recuerdas cada mes cuando llega el recibo de la hipoteca!), la envidia de muchos gnomos. El claro sirve también como cruce para varias sendas, estas, bien cuidadas y delimitadas por piedras, se pierden en varias direcciones adentrándose en el bosque. Junto a tu árbol se alza, en precario equilibrio tu viejo buzón postal, una antigualla que encontraste tirada por ahí y decidiste aprovechar cuando estrenaste tu recién conquistada independencia. Entre el buzón y el árbol se encuentra tu ingenioso sistema "elevador".

Llama especialmente tu atención una pesada piedra.

> corta nudo

Manejas con destreza el cristal y cual Alejandro Magno resolviendo el problema del nudo gordiano cortas el ídem y consigues abrir el buzón.

> ex buzón

Viejo, gastado y destartado. Su sujeción al suelo no es muy segura. Lo encontraste

tirado en un Eco-Parque y decidiste usarlo. Una nueva muestra de la economía gnómica. Tu relación con la Gnomo-Postal-Service se ha deteriorado bastante por esta decisión, ya que ellos 'subvencionan' buzones nuevos a unos módicos precios. Ahora el buzón permanece abierto. En el interior del buzón puedes ver una carta y un telegrama.

> coge carta

¡No puedes! O bien se trata de un objeto demasiado pesado, o que por su forma/densidad/consistencia no puedes coger, o que no está a tu alcance en estos momentos o que se halla dentro de otro. Si es esto último prueba a utilizar SACAR [lo-que-sea] DE [dónde-esté-metido].

> saca carta de buzón

Alargando la mano sacas la carta del interior del buzón.

> saca telegrama de buzón

Alargando la mano sacas el telegrama del interior del buzón.

> ex carta

Una gruesa carta...

DESTINATARIO: Dr. Van Hallen. Vlaming Straat. Brujas.

REMITENTE: Josep Coletas (¿Coletes?) Caubet. Torà. Lleida.

Sin duda se trata de un error del servicio postal...

> lee carta

Ummm. No es una carta dirigida a ti. Se trataría de un delito...

No puedes resistir la tentación de observar el sobre a contraluz...

Puedes leer un pequeño fragmento: 'Adjunto participación en beneficios por derechos de imagen en Misterio en la catedral...' ya no puedes leer nada más.

> ex telegrama

DESTINATARIO: Rudolphine Rur. Casa del Árbol s/n. Claro del Bosque. Valle.

REMITENTE: Agostine Rur. Fuente Fantasía. Parque Central. Gran Ciudad.

¡Se trata de un telegrama de tu hermano Agostine!

> lee telegrama

ESTOY EN UN GRAVE APRIETO. STOP. NECESITO TU AYUDA. STOP.

ACUDE CUANDO PUEDAS. AGOSTINE

¡Por el Gran Zurcidor! ¡Parece que tu hermano Agostine se encuentra en apuros! Lo mejor será que acudas a su casa en la Gran Ciudad para ver que ha ocurrido...

> o

En esta parte del bosque los árboles son jóvenes y crecen vigorosos. Al abrigo de sus recias ramas construisteis tú y tu hermano Agostine una coqueta caseta para la mascota familiar: vuestro zorro BM. Este claro, no tan transitado como aquel donde se alza tu árbol es el lugar ideal para el descanso, los juegos y las reuniones familiares a las que acude tu amplia familia. Junto a la caseta de BM se celebró tu fiesta de mayoría de edad... ¡aún recordada por los más juerguistas! En estos meses de otoño, sin embargo, el claro permanece vacío y silencioso.

Tu zorro BM está aquí, mirándote con desconfianza.

> lanza frasco a zorro

No estoy muy seguro de que se podría conseguir con eso.

> da frasco a zorro

No puedes obligar a BM a beber el elixir directamente desde el frasco.

> moja salchicha en frasco

Vacías el contenido del frasco sobre la salchicha.

¡Con un leve destello el frasco desaparece!

> da salchicha a zorro

BM olfatea la salchicha, te mira entre la indignación y la desconfianza...

Pero su instinto es demasiado poderoso y acaba comiéndola...

Cómo por arte de magia (ejem, es magia vamos) una luz brilla en los ojos de BM, que se te acerca y relame. BM ha olvidado la marcha de Agostine y tu 'parte' en todo el asunto y vuelve a ser tu amigo.

> monta zorro

Con un grácil (ejem) salto montas sobre el lomo de BM.

> acaricia zorro

Acaricias a BM que se muestra agradecido.

...en éste punto he salvado el juego (save), y retomo la partida otro dia

> m

En esta parte del bosque los árboles son jóvenes y crecen vigorosos. Al abrigo de sus recias ramas construisteis tú y tu hermano Agostine una coqueta caseta para la mascota familiar: vuestro zorro BM. Este claro, no tan transitado como aquel donde se alza tu árbol es el lugar ideal para el descanso, los juegos y las reuniones familiares a las que acude tu amplia familia. Junto a la caseta de BM se celebró tu fiesta de mayoría de edad... ¡aún rememorada por los más juerguistas! En estos meses de otoño, sin embargo, el claro permanece vacío y silencioso.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> e

El bosque, verde, limpio y húmedo por las recientes lluvias rodea un pequeño claro, donde se haya tu casa. Bueno, tu árbol, y en la cima de este tu casa. Con su verde suelo, tapizado de un cuidado césped, este es uno de los claros más "chic" de esta parte del Valle (¡como recuerdas cada mes cuando llega el recibo de la hipoteca!), la envidia de muchos gnomos. El claro sirve también como cruce para varias sendas, estas, bien cuidadas y delimitadas por piedras, se pierden en varias direcciones adentrándose en el bosque. Junto a tu árbol se alza, en precario equilibrio tu viejo buzón postal, una antigualla que encontraste tirada por ahí y decidiste aprovechar cuando estrenaste tu recién conquistada independencia. Entre el buzón y el árbol se encuentra tu ingenioso sistema "elevador".

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención una pesada piedra.

> s

Aquí estás casi en el borde del bosque. Un amplio camino entre los árboles conduce a las montañas, y más allá al mundo humano. Recuerdas la intensa emoción de esperar en este camino la llegada de tu padre o alguno de tus hermanos cuando volvían de una de sus cada vez más peligrosas excursiones a la ciudad, y la vez que por este mismo camino llegó el propio Doctor conduciendo su flamante automóvil. Ahora el

camino está mucho menos transitado, y las hojas lo cubren. A lo lejos (¡muy lejos!) se alzan las montañas que rodean el Valle.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> x

Hacia el norte llegas al claro, hacia el sur el camino te lleva hacia la salida del Valle.

> s

El amplio camino termina ante las montañas. Aquí se bifurca en dos direcciones, por un lado la antigua ruta a través de las montañas, tradicional vía de comunicación entre el Valle y el mundo exterior, y por otro lado una nueva carretera, pavimentada, cómoda, pero mucho más larga que se abre paso a través del desfiladero bordeando las altas cumbres. Sin lugar a dudas la nueva ruta es más cómoda y directa, pero el viejo camino a través de las montañas puede guardar extrañas sorpresas en sus entrelazadas sendas.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> save

El amplio camino termina ante las montañas. Aquí se bifurca en dos direcciones, por un lado la antigua ruta a través de las montañas, tradicional vía de comunicación entre el Valle y el mundo exterior, y por otro lado una nueva carretera, pavimentada, cómoda, pero mucho más larga que se abre paso a través del desfiladero bordeando las altas cumbres. Sin lugar a dudas la nueva ruta es más cómoda y directa, pero el viejo camino a través de las montañas puede guardar extrañas sorpresas en sus entrelazadas sendas.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> x

Hacia el este puedes tomar el camino largo para atravesar las montañas, hacia el oeste penetras en el interior del macizo montañoso. Hacia el norte te adentras en el Valle.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> deja arenque

Dejas un arenque rojo.

> x

La red de sendas montañosas se extienden en todas direcciones, norte, sur, este y oeste.

> n

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás

algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un arenque rojo.

> e

El amplio camino termina ante las montañas. Aquí se bifurca en dos direcciones, por un lado la antigua ruta a través de las montañas, tradicional vía de comunicación entre el Valle y el mundo exterior, y por otro lado una nueva carretera, pavimentada, cómoda, pero mucho más larga que se abre paso a través del desfiladero bordeando las altas cumbres. Sin lugar a dudas la nueva ruta es más cómoda y directa, pero el viejo camino a través de las montañas puede guardar extrañas sorpresas en sus entrelazadas sendas.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> i

Llevas: una vela

un libro

tu sombrero (puesto/a)

un martillo

la misteriosa llave

una caja de cerillas

un paraguas

un trozo de vidrio

una carta

un telegrama

una regadera

> deja libro

Dejas un libro.

> s

No puedes ir en esa dirección.

> x

Hacia el este puedes tomar el camino largo para atravesar las montañas, hacia el oeste penetras en el interior del macizo montañoso. Hacia el norte te adentras en el Valle.

> m

El amplio camino termina ante las montañas. Aquí se bifurca en dos direcciones, por un lado la antigua ruta a través de las montañas, tradicional vía de comunicación entre el Valle y el mundo exterior, y por otro lado una nueva carretera, pavimentada, cómoda, pero mucho más larga que se abre paso a través del desfiladero bordeando las altas cumbres. Sin lugar a dudas la nueva ruta es más cómoda y directa, pero el viejo camino a través de las montañas puede guardar extrañas sorpresas en sus entrelazadas sendas.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> coge libro

Debes desmontar primero...

> desmonta

Desmontas.



> coge libro

Coges un libro.

> monta

Con un grácil (ejem) salto montas sobre el lomo de BM.

> x

Hacia el este puedes tomar el camino largo para atravesar las montañas, hacia el oeste penetras en el interior del macizo montañoso. Hacia el norte te adentras en el Valle.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un arenque rojo.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un arenque rojo.

> s

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> deja libro

Dejas un libro.

> s

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> e

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un arenque rojo.

> s

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> n

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)

un martillo

la misteriosa llave

una caja de cerillas

un paraguas

un trozo de vidrio

una carta

un telegrama

una regadera

> deja cristal

Dejas un trozo de vidrio.

¡De repente tras un recodo del camino aparece el malvado pirata!

¡El malvado pirata te roba un telegrama!

El malvado pirata se marcha contento con su botín.

> m

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un trozo de vidrio.

> ataca pirata

Una extraña idea cruza por tu mente.

> o

¡Entre los nevados picos has hallado una extraña casa! Por su estructura parece imitar vagamente la silueta de un navío, aunque la robustez del tejado (para poder soportar las nevadas de las montañas) y lo rústico de los acabados no consiguen transmitir del todo esa ilusión. Se trata sin duda de la guarida del malvado pirata. La casa de un hombre de mar perdido entre frías montañas. Extraño, si no fuera por las historias que has oído desde niño de piratas que viven sobre y bajo las montañas, en misteriosos pasajes entrelazados y en sospechosa convivencia con malcarados enanos.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)

un martillo

la misteriosa llave

una caja de cerillas

un paraguas

una carta

una regadera

> ex casa

La Guarida del Malvado Pirata. Se trata de un rústico caserío, que en su concepción original pretendería imitar la silueta de un barco. Un lugar extraño para un personaje extraño. Su atrancada puerta está cerrada.

> llama a la puerta

Una extraña idea cruza por tu mente.

> abre puerta

Intentas abrir la atrancada puerta...

¡La puerta se abre y del interior de la casa caen cientos de objetos!

Entre los cientos de objetos que caen puedes ver un telegrama.

Entre los cientos de objetos que caen puedes ver un tridente.

> coge telegrama

Debes desmontar primero...

> desmonta

Desmontas.

> coge telegrama

Coges un telegrama.

> coge tridente

Coges un tridente.

> entra

La casa está atestada de objetos que te impiden el paso... No sabes como nadie podía vivir aquí.

> m

¡Entre los nevados picos has hallado una extraña casa! Por su estructura parece imitar vagamente la silueta de un navío, aunque la robustez del tejado (para poder soportar las nevadas de las montañas) y lo rústico de los acabados no consiguen transmitir del todo esa ilusión. Se trata sin duda de la guarida del malvado pirata. La casa de un hombre de mar perdido entre frías montañas. Extraño, si no fuera por las historias que has oído desde niño de piratas que viven sobre y bajo las montañas, en misteriosos pasajes entrelazados y en sospechosa convivencia con malcarados enanos.

Tu zorro BM está aquí, relamiéndose las patas.

> ex montañas

No tiene nada más destacable.

> xyzzy

Pronuncias las antiguas palabras mágicas... ¡pero no ocurre nada!

> monta

Con un grácil (ejem) salto montas sobre el lomo de BM.

> x

Hacia el este y hacia el sur los intrincados senderos montañosos se extienden.

> e

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un trozo de vidrio.

> x

La red de sendas montañosas se extienden en todas direcciones, norte, sur, este y oeste.

> e

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la

orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> n

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un trozo de vidrio.

> n

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un trozo de vidrio.

> e

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la

orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> e

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un arenque rojo.

> e

El amplio camino termina ante las montañas. Aquí se bifurca en dos direcciones, por un lado la antigua ruta a través de las montañas, tradicional vía de comunicación entre el Valle y el mundo exterior, y por otro lado una nueva carretera, pavimentada, cómoda, pero mucho más larga que se abre paso a través del desfiladero bordeando las altas cumbres. Sin lugar a dudas la nueva ruta es más cómoda y directa, pero el viejo camino a través de las montañas puede guardar extrañas sorpresas en sus entrelazadas sendas.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un arenque rojo.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la

orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un arenque rojo.

> n

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un arenque rojo.

> e

El amplio camino termina ante las montañas. Aquí se bifurca en dos direcciones, por un lado la antigua ruta a través de las montañas, tradicional vía de comunicación entre el Valle y el mundo exterior, y por otro lado una nueva carretera, pavimentada, cómoda, pero mucho más larga que se abre paso a través del desfiladero bordeando las altas cumbres. Sin lugar a dudas la nueva ruta es más cómoda y directa, pero el viejo camino a través de las montañas puede guardar extrañas sorpresas en sus entrelazadas sendas.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un arenque rojo.

> n

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un arenque rojo.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la

orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un arenque rojo.

> s

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> s

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> e

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un arenque rojo.

> s

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la



orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> n

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un trozo de vidrio.

> save

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un trozo de vidrio.

> e

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> n

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la

orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un trozo de vidrio.

> n

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un trozo de vidrio.

> e

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> n

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un trozo de vidrio.

> e

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la

orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un libro.

> n

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacía pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un trozo de vidrio.

> x

La red de sendas montañosas se extienden en todas direcciones, norte, sur, este y oeste.

> o

¡Entre los nevados picos has hallado una extraña casa! Por su estructura parece imitar vagamente la silueta de un navío, aunque la robustez del tejado (para poder soportar las nevadas de las montañas) y lo rústico de los acabados no consiguen transmitir del todo esa ilusión. Se trata sin duda de la guarida del malvado pirata. La casa de un hombre de mar perdido entre frías montañas. Extraño, si no fuera por las historias que has oído desde niño de piratas que viven sobre y bajo las montañas, en misteriosos pasajes entrelazados y en sospechosa convivencia con malcarados enanos.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> x

Hacia el este y hacia el sur los intrincados senderos montañosos se extienden.

> s

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacía pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)

un martillo

la misteriosa llave

una caja de cerillas

un paraguas

una carta

un telegrama

una regadera

un tridente

> deja regadera

Dejas una regadera.

> x

La red de sendas montañosas se extienden en todas direcciones, norte, sur, este y oeste.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención una regadera.

> s

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención una regadera.

> s

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención una regadera.

> n

¡Entre los nevados picos has hallado una extraña casa! Por su estructura parece imitar vagamente la silueta de un navío, aunque la robustez del tejado (para poder soportar las nevadas de las montañas) y lo rústico de los acabados no consiguen transmitir del todo esa ilusión. Se trata sin duda de la guarida del malvado pirata. La casa de un hombre de mar perdido entre frías montañas. Extraño, si no fuera por las historias que has oído desde niño de piratas que viven sobre y bajo las montañas, en misteriosos pasajes entrelazados y en sospechosa convivencia con malcarados enanos.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> o

No puedes ir en esa dirección.

> e

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención un trozo de vidrio.

> o

¡Entre los nevados picos has hallado una extraña casa! Por su estructura parece imitar vagamente la silueta de un navío, aunque la robustez del tejado (para poder soportar las nevadas de las montañas) y lo rústico de los acabados no consiguen transmitir del todo esa ilusión. Se trata sin duda de la guarida del malvado pirata. La casa de un hombre de mar perdido entre frías montañas. Extraño, si no fuera por las historias que has oído desde niño de piratas que viven sobre y bajo las montañas, en misteriosos pasajes entrelazados y en sospechosa convivencia con malcarados enanos.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> s

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención una regadera.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención una regadera.

> e

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)  
un martillo  
la misteriosa llave  
una caja de cerillas  
un paraguas  
una carta  
un telegrama  
un tridente

> s

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención una regadera.

> n

¡Entre los nevados picos has hallado una extraña casa! Por su estructura parece imitar vagamente la silueta de un navío, aunque la robustez del tejado (para poder soportar las nevadas de las montañas) y lo rústico de los acabados no consiguen transmitir del todo esa ilusión. Se trata sin duda de la guarida del malvado pirata. La casa de un hombre de mar perdido entre frías montañas. Extraño, si no fuera por las historias que has oído desde niño de piratas que viven sobre y bajo las montañas, en misteriosos pasajes entrelazados y en sospechosa convivencia con malcarados enanos.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> s

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención una regadera.

> s

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención una regadera.

> o

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

Llama especialmente tu atención una regadera.

> e

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> e

Te estás internando en los estrechos senderos que atraviesan las montañas: antiguas vías pecuarias, caminos abiertos por cazadores, rutas hacia pueblos abandonados hace tiempo y que se cierran cuando llegan las nevadas... Intentas tomar como punto de referencia los nevados picos, pero, poco a poco vas perdiendo el sentido de la orientación. ¿No es la tercera vez que pasas por delante de esa roca? Parece que estás algo perdido entre los montes.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> s

Vistas desde el lado "humano" las montañas circundantes del Valle parecen menos altas y menos amenazadoras, pero como muy bien sabe la tradición, aquel que se interna por sus senderos puede verse abocado a extraños encuentros y entrelazados pasajes. Estas leyendas, firmemente arraigadas en las mentes de los humanos de la región han protegido al Valle y a sus habitantes de molestos visitantes durante siglos... ¿Hasta cuando durará este aislamiento? Para volver al Valle puedes utilizar la pavimentada carretera o usar las rutas montañosas.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> ex montañas

Para ti altas, pero entrañables y familiares. Para un humano, altas y amenazadoras.

> x

Hacia el oeste tomas la carretera que te llevará al interior del Valle. Hacia el norte penetras en el macizo montañoso. Hacia el sur empieza el mundo humano.

> s

Más lejos de lo que este rápido viaje entre las montañas y este sucio callejón puede transmitir, se alza la Gran Ciudad, la ciudad humana más próxima al Valle. Desde hace algunos años el goteo de gnomos hacia las oportunidades de trabajo, diversión y formación que la ciudad ofrece ha sido constante. Tu hermano Agostine fue de los últimos que marchó hace ahora algunos años. No tienes muy clara la reacción humana ante un gnomos en la ciudad, pero si has de creer aquello que has oído, los

humanos han dejado hace años de creer en la existencia de seres distintos a ellos. Si el hombre es la medida de todas las cosas, al gnomo y al elfo se le niega su existencia, con lo que no debes temer que te tomen por nada más que un pequeño y extravagante vagabundo.

Estás montado sobre tu zorro BM.

> ex callejon

Un callejón sucio y maloliente, lo bastante cerca del Parque Central, pero lo bastante apartado para que BM puede esperarte aquí sin peligro.

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)

un martillo

la misteriosa llave

una caja de cerillas

un paraguas

una carta

un telegrama

un tridente

> x

Hacia el norte abandonas la ciudad y tomas el camino del Valle. Hacia el sur te acercas al Parque Central dónde vive tu hermano.

> s

Desmontas a BM y palmeándole el lomo le susurras al oído: 'BM será mejor que tu esperes aquí.' BM te mira con ojos inteligentes y por un momento te parece que asiente.

Te adentras en la ciudad...

Te aprietas contra la pared del edificio que tienes a tus espaldas, bajando la cabeza tratando de pasar desapercibido entre el bullicio de la ciudad. Gente, automóviles, tiendas... y más gente. No entiendes cómo un gnomo (¡o un humano!) quisiera vivir aquí, entre el tráfico, los ruidos, y sin un árbol cerca. Bueno, cerca sí, ya que al otro lado de la calle puedes ver la entrada del Parque Central. Junto a ti se alza también un semáforo.

> ex semaforo

Junto a ti se alza un semáforo, alto, flaco y amarillo. En su parte inferior puedes ver un botón, y a su lado un aviso: pulse para cruzar. En estos momentos el semáforo está en verde para los automóviles y en rojo para los peatones.

> pulsa boton

Pulsas el botón...

> ex semaforo

Junto a ti se alza un semáforo, alto, flaco y amarillo. En su parte inferior puedes ver un botón, y a su lado un aviso: pulse para cruzar. En estos momentos el semáforo está en verde para los automóviles y en rojo para los peatones.

> m

Te aprietas contra la pared del edificio que tienes a tus espaldas, bajando la cabeza tratando de pasar desapercibido entre el bullicio de la ciudad. Gente, automóviles,



tiendas... y más gente. No entiendes cómo un gnomo (¡o un humano!) quisiera vivir aquí, entre el tráfico, los ruidos, y sin un árbol cerca. Bueno, cerca sí, ya que al otro lado de la calle puedes ver la entrada del Parque Central. Junto a ti se alza también un semáforo.

El semáforo se pone en ámbar para los automóviles. Algunos conductores aceleran para no pillarlo en rojo.

> ex trafico

Me temo que no he entendido qué es lo que quieres examinar.

El semáforo se pone en rojo para los coches y un segundo después se pone en verde para los peatones.

> cruza

Ahora que los automóviles están detenidos cruzas la calle sin mayores dificultades. Más allá de la verja se extiende el Parque Central, el auténtico pulmón verde de la Gran Ciudad. No te extraña que Agostine eligiera este lugar para vivir, ya que por lo que puedes ver desde aquí, parece ser lo más parecido al Valle en millas a la redonda. Una oscura verja rodea el amplio parque, pero por suerte a estas horas las puertas aún permanecen abiertas a los posibles visitantes. La mayoría de los humanos, sin embargo, parecen demasiado ocupados como para demorarse un poco en las verdes estancias del parque. Mejor para ti.

> ex verja

Negra y amenazadora. ¿Para que vallar un parque? te preguntas con tu cándida ingenuidad gnómica.

> ex parque

Una grata extensión de tierra verde y vegetación en medio de la ciudad. Un lugar agradable, sí señor.

> entra

Sigues un cuidado camino que se adentra hacia el interior del Parque, en busca de la "fuente fantasía" dónde parece ser que tiene ubicada su morada Agostine. Bajo el entrelazado techo vegetal y con el sol que te da en la cara (¡y te hace cerrar los ojos!) piensas que después de todo quizá no deba ser tan mala la vida en la ciudad, lejos de molestos vecinos, hambrientas plantas carnívoras, cofres ladradores y zorros rencorosos...

...en éste punto he salvado el juego (save), y retomo la partida otro dia

Sigues un cuidado camino que se adentra hacia el interior del Parque, en busca de la "fuente fantasía" dónde parece ser que tiene ubicada su morada Agostine. Bajo el entrelazado techo vegetal y con el sol que te da en la cara (¡y te hace cerrar los ojos!) piensas que después de todo quizá no deba ser tan mala la vida en la ciudad, lejos de molestos vecinos, hambrientas plantas carnívoras, cofres ladradores y zorros rencorosos...

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)  
un martillo  
la misteriosa llave  
una caja de cerillas  
un paraguas  
una carta  
un telegrama  
un tridente

> x

Hacia el este llegas casi al centro del Parque. La salida se encuentra hacia el oeste.

> e

Te detienes ante lo que sin duda deber de ser la llamada por Agostine, Fuente Fantasía. Nombre adecuado, sin duda. Te asombras de que algún humano haya tenido la sensibilidad de tallar las figuras que adornan la fuente, dos delicadas imágenes de dos niños o elfos o ninfas silvestres en ¿mármol? verde. La fuente en si no es muy grande, pero es lo suficientemente alta como para no que no te valga la pena ni siquiera intentar trepar hasta el agua, y mucho menos hasta las imágenes. Además, ¿quién se fiaría del agua clorada por los humanos? ¿quién sabe a que extraños procesos químicos la someten? ¿y si olvidaras que eres un gnomo, zapatero para más datos, y te convirtieras en algo así como un humano, pequeño, peludo y malhumorado? Vaya... ya empiezas a pensar como un verdadero pueblerino.

> ex agua

No tiene nada más destacable.

> ex fuente

Se trata de una fuente de piedra, de forma circular y con unas curiosas figuras en su centro...

¡En un lateral descubres una pequeña puerta! ¡La puerta de la casa de Agostine!

> ex figuras

No estás muy seguro de que representan. Se trata de un niño y una niña. El niño toca una flauta y la niña tiene un pajarillo sobre su hombro. Si este fuera el verdadero sentir humano no haría falta que gnomos y humanos vivieran separados, pero sabes que por desgracia se trata sólo de un espejismo.

> llama a la puerta

Golpeas la puerta educadamente... pero no parece pasar nada.

> abre puerta

Intentas abrir la puerta, pero parece que está atrancada.

> x

La fuente y la vegetación forman un callejón sin salida, ahora mismo tu única salida es oeste.

> trepa fuente

Una extraña idea cruza por tu mente.

> m

Te detienes ante lo que sin duda deber de ser la llamada por Agostine, Fuente Fantasía. Nombre adecuado, sin duda. Te asombras de que algún humano haya tenido la sensibilidad de tallar las figuras que adornan la fuente, dos delicadas imágenes de

dos niños o elfos o ninfas silvestres en ¿mármol? verde. La fuente en si no es muy grande, pero es lo suficientemente alta como para no que no te valga la pena ni siquiera intentar trepar hasta el agua, y mucho menos hasta las imágenes. Además, ¿quién se fiaría del agua clorada por los humanos? ¿quién sabe a que extraños procesos químicos la someten? ¿y si olvidaras que eres un gnomo, zapatero para más datos, y te convirtieras en algo así como un humano, pequeño, peludo y malhumorado? Vaya... ya empiezas a pensar como un verdadero pueblerino.

> ex vegetacion

No tiene nada más destacable.

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)

un martillo

la misteriosa llave

una caja de cerillas

un paraguas

una carta

un telegrama

un tridente

> rompe puerta

¿No se te ocurre una solución menos drástica?

> golpea puerta

Con un fuerte golpe consigues abrir la puerta.

> empuja puerta

Vale ya, ¿no crees?

> entra

¡Qué desorden! La casa de Agostine es digna de verse. Los esfuerzos de tu madre para conseguir que sus hijos fueran modelo de pulcritud y orden gnómico no se han cumplido con Agostine. La estancia está en el más completo desorden, como si un huracán hubiera pasado por aquí. Te preguntas como Agostine puede vivir en medio de este caos. Libros, montones de ropa, herramientas, vetustas cintas de cassette y decenas de objetos más se amontonan aquí y allá, incluso sobre el omnipresente ordenador, que preside la estancia... Por cierto, tal y como te temías, no hay rastro de Agostine por ningún lado.

> ex libros

Principalmente son libros de ingeniería, matemáticas (¿matemática discreta?) y AutoCad... Agostine, por si no os había informado todavía, es ingeniero.

Doblado cuidadosamente entre los libros encuentras un periódico.

> ex periodico

A juzgar por el título y el diseño (¡tan aburrido!) debe tratarse de unas de las prestigiosas publicaciones científicas a las que estaba suscrito Agostine.

> coge periodico

Coges un periódico.

> ex ropa

El vestuario de Agostine es todo menos moderno... además, estar hecho un revoltijo

sobre sillas y muebles no ayuda mucho a que tenga mejor aspecto. ¡En un bolsillo de una camisa encuentras algo! ¡Un disco de ordenador y un cd!

> ex disco

Un viejo disco de ordenador en cuya etiqueta puedes leer escrito: The Hobbit.

> cogelo

Me temo que no te entiendo, prueba con otras palabras.

> coge disco

Coges un disquette de ordenador.

> ex cd

Sobre su cara hay dos letras escritas: AR.

> coge cd

Coges un cd-rom.

> ex sillas

Me temo que no he entendido qué es lo que quieres examinar.

> ex muebles

No tiene nada más destacable.

> m

¡Qué desorden! La casa de Agostine es digna de verse. Los esfuerzos de tu madre para conseguir que sus hijos fueran modelo de pulcritud y orden gnómico no se han cumplido con Agostine. La estancia está en el más completo desorden, como si un huracán hubiera pasado por aquí. Te preguntas como Agostine puede vivir en medio de este caos. Libros, montones de ropa, herramientas, vetustas cintas de cassette y decenas de objetos más se amontonan aquí y allá, incluso sobre el omnipresente ordenador, que preside la estancia... Por cierto, tal y como te temías, no hay rastro de Agostine por ningún lado.

> ex herramientas

No te avergüenza confesar que no sabes ni lo que son ni para que se usan.

> ex cintas

Viejas cintas de cassette... ¿no ha oído hablar Agostine de los cd? Entre ellas Duran-Duran, Depeche Mode... todo muy del gusto de tú hermano (y no del tuyo, por precisar).

> ex ordenador

No entiendes mucho de ordenadores, justo al revés que tu hermano Agostine, por lo que no tienes ni idea del modelo, o si es moderno o viejo... Para ti tan solo ves una pantalla, un teclado y la ¿CPU? Está apagado.

> enciende ordenador

No del todo seguro de lo que haces enciendes el ordenador, que ronronea desperezándose y se pone en marcha.

> ex ordenador

No entiendes mucho de ordenadores, justo al revés que tu hermano Agostine, por lo que no tienes ni idea del modelo, o si es moderno o viejo... Para ti tan solo ves una pantalla, un teclado y la ¿CPU? Está encendido.

> introduce cd en ordenador

Introduces el CD...

Sobre la ya conocida pantalla azul aparece el siguiente texto:

TECLEE CLAVE DE ACCESO:

> agostine

Me temo que no te entiendo, prueba con otras palabras.

> teclea agostine

Intuitivamente tecleas el nombre de tu hermano...

La pantalla parpadea un par de veces...

La pantalla se ha llenado de hileras y hileras de unos y ceros...

Pasan velozmente, filas y filas... no sabes muy bien que hacer...

Tras varios segundos la pantalla parece apagarse y aparece el siguiente texto:

PROYECTO: DECESUS

SECCIÓN: A. RUR

FIN DE FICHERO

ALTO SECRETO

No sabes muy bien en que se ha metido Agostine... pero todo esto no te huele muy bien...

Sacas el CD-ROM del ordenador. Mejor será guardarlo en un lugar seguro hasta que encuentres a Agostine.

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)

un martillo

la misteriosa llave

una caja de cerillas

un paraguas

una carta

un telegrama

un tridente

un periódico

un disquette de ordenador

un cd-rom

> introduce disquette en ordenador

Introduces el disquette en el ordenador... ¡La pantalla parpadea un momento!

Aparece un extraño dibujo: EL HOBBIT, y debajo un ¿perro? no, lo que parece quiera ser un dragón...

Pulsas una tecla y aparece (lentísimamente) un feo dibujo de una puerta y un cofre... y debajo, en ¡inglés! el siguiente texto:

You are in a comfortable tunnel like hall. To the east there is the round green door.

You see:

The wooden chest.

A curios map.

Thorin.

Siempre habías pensado que Agostine era un poco raro, pero ¿tanto como para esto?

> teclea examine map

En la pantalla aparece el siguiente mensaje:

What?

¡Este estúpido ordenador no entiende nada de nada!

> teclea look map

En la pantalla aparece el siguiente mensaje:

What?

¡Este estúpido ordenador no entiende nada de nada!

> teclea examine thorin

En la pantalla aparece el siguiente mensaje:

Thorin sits down and starts singing about gold.

> teclea thorin, stupid

En la pantalla aparece el siguiente mensaje:

Thorin sits down and starts singing about gold.

Perdón, no conozco ese verbo, ¿puedes decirlo con otras palabras?

> teclea kill thorin

En la pantalla aparece el siguiente mensaje:

Thorin sits down and starts singing about gold.

> teclea l

No tienes más ganas de jugar a este estúpido juego... ¿teclear las órdenes? ¿qué estamos, en 1980? Prefieres tu PS2.

Sacas el disquette del ordenador.

> m

¡Qué desorden! La casa de Agostine es digna de verse. Los esfuerzos de tu madre para conseguir que sus hijos fueran modelo de pulcritud y orden gnómico no se han cumplido con Agostine. La estancia está en el más completo desorden, como si un huracán hubiera pasado por aquí. Te preguntas como Agostine puede vivir en medio de este caos. Libros, montones de ropa, herramientas, vetustas cintas de cassette y decenas de objetos más se amontonan aquí y allá, incluso sobre el omnipresente ordenador, que preside la estancia... Por cierto, tal y como te temías, no hay rastro de Agostine por ningún lado.

> x

La única salida es salir.

> sal

Sales de casa de Agostine...

¡Parece que viene alguien!

¡Dos elfos! ¡Aquí, en medio de la Gran Ciudad!

Intentas escabullirte tras la fuente...

-¡A él!-grita uno de los elfos, el que parece el jefe.

Intentas huir, pero tus cortas piernas no son rival para el elfo de la corbata...

-¡¡Nooooo!!-gritas mientras el elfo te agarra y te levanta en vilo...

El elfo te tapa boca y nariz con un pañuelo y te entra una repentina somnolencia...

Antes de dormirte alcanzas a oír...

-Señor, lleva el CD.

-Muy bien, el señor Goldrin estará satisfecho...

Duermes...

No sabes como has llegado hasta aquí... Tan sólo recuerdes que estabas enfrente de la casa de Agostine, y que aparecieron dos elfos y ahora... Parece que te han encerrado

en un abuhardillado trastero. El techo es bajo (incluso para un gnomo) y está repleto de trastos: viejas cajas y multitud de otros objetos quien sabe si inservibles. El aire está como viciado, huele a polvo y moho. En el suelo hay una trampilla, y en una de las paredes se abre una pequeña ventana.

¡El CD!

Ni CD ni nada... parece que te lo han quitado todo...

Llama especialmente tu atención un pañuelo.

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)

> ex cajas

Rebuscas entre los montones de cajas, levantas polvo, te parece oír una rata...

Y lo único que encuentras es una vieja pastilla de jabón y un rotulador...

> ex jabon

Una vieja, pero apenas usada pastilla de jabón en la que aún se lee con dificultad NH Hoteles.

> coge jabon

Coges una pastilla de jabón.

> ex rotulador

Se trata de un gordo rotulador permanente, color negro.

> coge rotulador

Coges un rotulador.

> m

No sabes como has llegado hasta aquí... Tan sólo recuerdes que estabas enfrente de la casa de Agostine, y que aparecieron dos elfos y ahora... Parece que te han encerrado en un abuhardillado trastero. El techo es bajo (incluso para un gnomo) y está repleto de trastos: viejas cajas y multitud de otros objetos quien sabe si inservibles. El aire está como viciado, huele a polvo y moho. En el suelo hay una trampilla, y en una de las paredes se abre una pequeña ventana.

Llama especialmente tu atención un pañuelo.

> ex trastero

No tiene nada más destacable.

> ex trampilla

La trampilla es una especie de puerta de madera que se abre en el suelo del trastero-desván. Está firmemente cerrada.

> ex ventana

Se trata de una pequeña abertura en la pared, sin duda para que la buhardilla esté ventilada. No tiene puerta ni cristal, pero si unos gruesos barrotes.

> ex barrotes

Redondos, negros y gruesos... pero quizá lo suficientemente separados para que un pequeño cuerpo de gnomo pueda caber entre ellos.

> empuja barrotes

Empujas y mueves sin conseguir nada... al menos aparentemente...

> golpea barrotes

La violencia no es la solución... por lo menos a este problema...

> abre trampilla

Tiras de ella, empujas, saltas encima de ella, pero la trampilla no se abre.

> ex pañuelo

Se trata de un pequeño pañuelo blanco de fino tacto... todavía húmedo y que desprende un extraño olor.

> huele pañuelo

¡Huele aún a cloroformo!

> coge pañuelo

Coges un pañuelo.

> m

No sabes como has llegado hasta aquí... Tan sólo recuerdes que estabas enfrente de la casa de Agostine, y que aparecieron dos elfos y ahora... Parece que te han encerrado en un abuhardillado trastero. El techo es bajo (incluso para un gnomo) y está repleto de trastos: viejas cajas y multitud de otros objetos quien sabe si inservibles. El aire está como viciado, huele a polvo y moho. En el suelo hay una trampilla, y en una de las paredes se abre una pequeña ventana.

> ex objetos

Objetos viejos o inservibles como los que se acumulan en cualquier casa gnómica, o humana, o al parecer, también élfica (¿qué te habías pensado?)

> ex techo

Abuhardillado, es bajo y en forma de V invertida. Está recubierto, al igual que las paredes de una especie de espuma aislante.

> ex techo

Abuhardillado, es bajo y en forma de V invertida. Está recubierto, al igual que las paredes de una especie de espuma aislante.

> arranca espuma

Una extraña idea cruza por tu mente.

> quita espuma

Eso no lo llevas puesto.

> golpea trampilla

La violencia no es la solución... por lo menos a este problema...

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)

una pastilla de jabón

un rotulador

un pañuelo

> frotate con jabon

Te enjabonas a conciencia, quedando resbaladizo y lustrado.

> sal

La trampilla, salida natural del trastero está firmemente cerrada... quizá puedas intentar salir por otro lado.

> sal por la ventana

Deslizas tu enjabonado cuerpo entre los barrotes... ¡Parece que va a funcionar!

¡Te has quedado atascado!



Los gruesos barrotes aún han ofrecido demasiada resistencia a tu correoso y enjabonado cuerpo...

> enjabona barrotes

Frotas la pastilla de jabón contra los barrotes de la ventana, dejándolos cubiertos de una fina película de jabón.

> sal por la ventana

Deslizas tu enjabonado cuerpo por entre los enjabonados barrotes...

¡Has pasado! ¡Has conseguido salir del desván!

¡Oh Oh! Estás colgando de los barrotes a una altura considerable sobre el jardín...

¿Cómo vas a bajar ahora?

La enjabonada mano no resiste... ¡Caes!

De forma poco elegante (de culo, vamos) has caído sobre el jardín trasero... Te levantas acariciándote el trasero...

Estás en un cuidado jardín trasero donde puedes apreciar el buen gusto élfico por flores y plantas. Los elfos, como todo el mundo sabe son altivos, vanidosos, creídos, orgullosos e incluso malvados, pero son buenos jardineros... ¡que se le va a hacer!

Comparado con el jardín la casa no es gran cosa, menos cuidada de lo que podías esperar tan solo tiene una altura, amén de la buhardilla-trastero desde el que caíste...

¡y menos mal que no estaba más alto! Los gnomos, desgraciadamente, no siempre caen de pié.

> ex jardin

Cuidado y bonito.

> x

Puedes rodear la casa caminando hacia el sur.

> ex casa

La típica construcción humana, unifamiliar con jardín, quizá un poco más ostentosa que la media... cuando fue construida, que sería ya hace bastantes años a juzgar por el estado de la casa. Planta baja, primer piso y el desván que (desgraciadamente) ya tan bien conoces. En esta parte trasera se abren cuatro ventanas, desgraciadamente todas cerradas.

> ex ventanas

Las ventanas están firmemente cerradas, intentas asomarte al interior de la casa, pero gruesas cortinas cubren las cuatro ventanas.

> s

Sigues en el jardín alrededor de la casa, ahora estás en la parte central del mismo.

Desde aquí puedes ver la fachada lateral de la casa, en la que, como en la fachada trasera, se abren cuatro ventanas, dos en la planta baja y otras dos en el primer piso.

Un pequeño escalón te permite llegar hasta una de las ventanas. Desde aquí puedes ver también una construcción al este, lo que parece el garaje... Los humanos (y al parecer también los elfos) construyen casas para sus vehículos... algo parecido a la caseta de BM. Hacia el sur está la puerta de entrada a la casa.

> ex fachada

Encalada y más bien vieja. La casa consta de una planta baja y un primer piso, además del desván-trastero donde te encerraron. En esta fachada lateral puedes ver cuatro ventanas, dos en el primer piso y dos en la parte baja... A simple vista están

todas cerradas, y todas excepto una, cubiertas con gruesos cortinajes.

> asomate a la ventana

Una de las ventanas de la planta baja tiene la cortina entreabierta... subiéndote al pequeño escalón contemplas con cuidado el interior...

¡Es Agostine! Puedes ver a Agostine atado a una silla...

¡No se mueve! ¿Muerto?

No... ves como respira pesadamente. Parece estar dormido, o drogado.

> ex agostine

No tiene nada más destacable.

> ex garaje

Es donde duermen los automóviles de los dueños de la casa...

> x

Las salidas posibles son, norte para ir a la parte de atrás, este para entrar al garaje y sur para ir a la fachada principal de la casa.

> e

El garaje de la casa está prácticamente ocupado en su totalidad por dos grandes automóviles... ¡parece que no les va nada mal en la vida a los elfos-matones estos! La puerta del garaje se abre en vertical, mediante un mecanismo automático ¡al que no piensas acercarte! En el poco espacio que no ocupan los autos se amontonan algunas herramientas y más trastos.

> ex herramientas

Herramientas de jardinería, mecánica y bricolaje... aunque tratándose de elfos cualquier cosa pueden ser...

> ex trastos

Tan sólo encuentras interesante una gran caja de cartón...

> ex caja

Una enorme caja de cartón en la que fácilmente cabría un gnomo... En el interior de la caja puedes ver un estetoscopio.

> ex estetoscopio

No tiene nada más destacable.

> coge caja

Coges una caja de cartón.

> ex coches

No entiendes mucho de autos... pero desde luego, estos dos no están nada mal...

Aunque son un poco demasiado... umm chillones... piensas que te resultaría ridículo conducir un coche así por las estrechas sendas del Valle... ¡eso suponiendo que supieras conducir! Tanteas las puertas pero ambos están cerrados con llave.

> m

El garaje de la casa está prácticamente ocupado en su totalidad por dos grandes automóviles... ¡parece que no les va nada mal en la vida a los elfos-matones estos! La puerta del garaje se abre en vertical, mediante un mecanismo automático ¡al que no piensas acercarte! En el poco espacio que no ocupan los autos se amontonan algunas herramientas y más trastos.

> ex puerta

La puerta del garaje es amplia, se abre en vertical y de forma automática para

permitir el máximo aprovechamiento de espacio.

> x

Hacia el oeste sales del garaje otra vez al jardín.

> sal

Sigues en el jardín alrededor de la casa, ahora estás en la parte central del mismo. Desde aquí puedes ver la fachada lateral de la casa, en la que, como en la fachada trasera, se abren cuatro ventanas, dos en la planta baja y otras dos en el primer piso. Un pequeño escalón te permite llegar hasta una de las ventanas. Desde aquí puedes ver también una construcción al este, lo que parece el garaje... Los humanos (y al parecer también los elfos) construyen casas para sus vehículos... algo parecido a la caseta de BM. Hacia el sur está la puerta de entrada a la casa.

> s

Estás justo delante de la puerta de entrada a la casa. Desde aquí ves toda la fachada principal, pintada de blanco (encalada, más bien), con las ya clásicas ventanas cubiertas de gruesos cortinajes. No sabes ya muy bien si se trata de una casa de elfos o de vampiros... vamos, que no les parece gustar mucho la luz del sol... o quizá tienen algo que esconder... La puerta de entrada está pintada de un curioso color azul fuerte y contiene además unos graciosos adornos florales. Junto a la puerta, un timbre invita a ser llamado.

> ex puerta

Está pintada de un curioso (y bonito, aunque te cueste admitirlo) color azul. Quizá la única concesión élfica en una casa pensada para pasar desapercibida en este mundo humano. Está cerrada.

> abre puerta

Sin la llave no se puede abrir desde fuera.

> ex adornos

Bonito. Te preguntas como consiguen estas flores de aspecto primaveral en medio de este frío otoño.

> llama al timbre

Llamas al timbre... un sordo DONG resuena en el interior de la casa.

> m

Estás justo delante de la puerta de entrada a la casa. Desde aquí ves toda la fachada principal, pintada de blanco (encalada, más bien), con las ya clásicas ventanas cubiertas de gruesos cortinajes. No sabes ya muy bien si se trata de una casa de elfos o de vampiros... vamos, que no les parece gustar mucho la luz del sol... o quizá tienen algo que esconder... La puerta de entrada está pintada de un curioso color azul fuerte y contiene además unos graciosos adornos florales. Junto a la puerta, un timbre invita a ser llamado.

Un humano viejo y con cara cansada abre la puerta, parece que viste traje de mayordomo... Apenas te da tiempo a escabullirte tras una maceta para que no te descubra.

El mayordomo observa a izquierda y derecha y al no ver a nadie (por suerte) cierra la puerta y vuelve a sus quehaceres.

> ex fachada

Observas la casa preocupadamente... no entiendes muy bien qué ha ocurrido para que

esta mañana estuvieras tranquilamente en tu árbol y ahora estés aquí, perdido en medio de la ciudad tratando de entrar a una casa desconocida para salvar a tu hermano.

> coge caja

Coges una caja de cartón.

> x

Hacia el sur queda la verja de salida, hacia el norte rodeas la casa caminando por el jardín. Seguro que se te ocurre la forma de entrar en la casa.

> s

Aquí está la verja exterior de la propiedad, que la separa de la calle. Se trata de una verja no muy alta para los estándares humanos (o élficos), pero que para un gnomo como tú entraña un más que serio inconveniente. No obstante, en la verja se abre una amplia puerta, tan amplia como para permitir la entrada de automóviles. Abierta o cerrada, este debe ser el camino hacia la libertad... tuya y de Agostine... por supuesto.

> ex verja

Forma el perímetro exterior del jardín y separa la casa de la calle. Soldado a la verja hay un buzón.

> ex buzón

Está vacío... puedes ver una dirección escrita: Mr. Eldrad Goldrin, Rochester 960. Gran Ciudad.

> escribe mr. eldrad goldrin, Rochester 960. Gran ciudad

Una extraña idea cruza por tu mente.

Una extraña idea cruza por tu mente.

Perdón, no conozco ese verbo, ¿puedes decirlo con otras palabras?

Perdón, no conozco ese verbo, ¿puedes decirlo con otras palabras?

> escribe rochester 960

Una extraña idea cruza por tu mente.

> escribe rochester

Una extraña idea cruza por tu mente.

> escribe dirección

Una extraña idea cruza por tu mente.

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)

una pastilla de jabón

un rotulador

una caja de cartón

un pañuelo

> escribe en caja

Una extraña idea cruza por tu mente.

> m

Aquí está la verja exterior de la propiedad, que la separa de la calle. Se trata de una verja no muy alta para los estándares humanos (o élficos), pero que para un gnomo como tú entraña un más que serio inconveniente. No obstante, en la verja se abre una amplia puerta, tan amplia como para permitir la entrada de automóviles. Abierta o

cerrada, este debe ser el camino hacia la libertad... tuya y de Agostine... por supuesto.

> ex buzón

Está vacío... puedes ver una dirección escrita: Mr. Eldrad Goldrin, Rochester 960. Gran Ciudad.

> escribe "Mr Eldrad Goldrin"

Una extraña idea cruza por tu mente.

> escribe

Una extraña idea cruza por tu mente.

> escribe dirección en caja

Con letras bien gordas escribes en la tapa de la caja: A la atención personal de MR. ELDRAD GOLDRIN, Rochester 960, Gran Ciudad.

> n

Estás justo delante de la puerta de entrada a la casa. Desde aquí ves toda la fachada principal, pintada de blanco (encalada, más bien), con las ya clásicas ventanas cubiertas de gruesos cortinajes. No sabes ya muy bien si se trata de una casa de elfos o de vampiros... vamos, que no les parece gustar mucho la luz del sol... o quizá tienen algo que esconder... La puerta de entrada está pintada de un curioso color azul fuerte y contiene además unos graciosos adornos florales. Junto a la puerta, un timbre invita a ser llamado.

> llama al timbre

Llamas al timbre... un sordo DONG resuena en el interior de la casa.

> entra en caja

No puedes entrar dentro de la caja mientras la lleves a cuestas...

> deja caja

Dejas una caja de cartón.

Un humano viejo y con cara cansada abre la puerta, parece que viste traje de mayordomo... Apenas te da tiempo a escabullirte tras una maceta para que no te descubra.

El viejo mayordomo observa la caja de cartón y lee con dificultad:

-A la atención del señor Eldrad Goldrin...

El viejo mayordomo recoge la caja y con ella entra en el interior de la casa cerrando la puerta.

Algo te dice que has perdido tu ÚNICA posibilidad de entrar en la casa...

> undo

Me temo que no te entiendo, prueba con otras palabras.

...me equivoqué... ¿ves por qué es tan importante guardar partidas?

...en éste punto he RECUPERADO el juego (load), y retomo la partida guardada

Estás justo delante de la puerta de entrada a la casa. Desde aquí ves toda la fachada principal, pintada de blanco (encalada, más bien), con las ya clásicas ventanas cubiertas de gruesos cortinajes. No sabes ya muy bien si se trata de una casa de elfos o de vampiros... vamos, que no les parece gustar mucho la luz del sol... o quizá tienen algo que esconder... La puerta de entrada está pintada de un curioso color azul fuerte

y contiene además unos graciosos adornos florales. Junto a la puerta, un timbre invita a ser llamado.

> s

Aquí está la verja exterior de la propiedad, que la separa de la calle. Se trata de una verja no muy alta para los estándares humanos (o élficos), pero que para un gnomo como tú entraña un más que serio inconveniente. No obstante, en la verja se abre una amplia puerta, tan amplia como para permitir la entrada de automóviles. Abierta o cerrada, este debe ser el camino hacia la libertad... tuya y de Agostine... por supuesto.

> ex buzón

Está vacío... puedes ver una dirección escrita: Mr. Eldrad Goldrin, Rochester 960. Gran Ciudad.

> escribe dirección en caja

Con letras bien gordas escribes en la tapa de la caja: A la atención personal de MR. ELDRAD GOLDRIN, Rochester 960, Gran Ciudad.

> n

Estás justo delante de la puerta de entrada a la casa. Desde aquí ves toda la fachada principal, pintada de blanco (encalada, más bien), con las ya clásicas ventanas cubiertas de gruesos cortinajes. No sabes ya muy bien si se trata de una casa de elfos o de vampiros... vamos, que no les parece gustar mucho la luz del sol... o quizá tienen algo que esconder... La puerta de entrada está pintada de un curioso color azul fuerte y contiene además unos graciosos adornos florales. Junto a la puerta, un timbre invita a ser llamado.

> deja caja

Dejas una caja de cartón.

> pulsa el timbre

Una extraña idea cruza por tu mente.

> llama al timbre

Llamas al timbre... un sordo DONG resuena en el interior de la casa.

> entra en caja

Estás en el interior de la gran caja de cartón. Ciertamente había un gnomo aquí dentro, pero encogido, agachado y apiñado.

Llama especialmente tu atención un estetoscopio.

Desde el interior de la caja oyes abrir la puerta y como el viejo mayordomo lee con dificultad:

-A la atención del señor Eldrad Goldrin...

Te tambaleas en el interior de la caja mientras el mayordomo la recoge y entra con ella al interior de la casa. Notas como la deja en el suelo.

> m

Estás en el interior de la gran caja de cartón. Ciertamente había un gnomo aquí dentro, pero encogido, agachado y apiñado.

Llama especialmente tu atención un estetoscopio.

> coge estetoscopio

Coges un estetoscopio.

> sal

Estás en el recibidor-distribuidor de la casa, este es amplio y desde él puedes acceder

a varias estancias. Sobretudo llama la atención la escalera que sube al piso superior, que se alza en medio del recibidor, justo delante de la puerta de salida. Hay algo raro en este lugar, está como vacío, de muebles, de vida, no sabes muy bien que sensación te produce, pero parece que a la casa le falte esa chispa o ese calor que tiene toda casa habitada, te recuerda a una habitación de hotel o a un apartamento de vacaciones. Quizá esta casa tan sólo sea una tapadera, o un lugar de paso para los elfos, una avanzadilla en el corazón de la Gran Ciudad humana, o quizá no, queda tan lejos del entendimiento de un gnomo como tu el pensamiento insidioso y altivo de los elfos.

> x

Hacia el norte queda la cocina, hacia el este una estancia amplia que parece ser una especie de salón. Las escaleras suben al piso superior. La puerta de salida os permitirá escapar si rescatas a Agostine.

> n

Te aprietas contra un recodo de la pared para que el mayordomo humano no te vea. A veces el pequeño tamaño de los gnomos es una ventaja. La cocina es quizá la estancia más agradable que has visto hasta ahora de la casa, en realidad en este frío otoño cualquier lugar caliente lo es. La cocina es vieja, bueno, más que vieja antigua, el horno, las mesas, todo rezuma un aroma a años de guisos y pucheros.

Afortunadamente (para los elfos) todo parece muy limpio, el mayordomo humano parece eficiente. Olisqueas el aroma del guiso que está preparando mientras recuerdas con pena cuando fue la última vez que comiste.

El mayordomo humano está cocinando algo, con una mano remueve un guiso en un puchero mientras con la otra saltea algo en una abollada sartén.

> ex guiso

Parece que el mayordomo está preparando un delicioso guiso en el puchero... guiso que por suerte parece precisar de toda su atención.

> ex sarten

Sorprendentemente el cocinero la sostiene en una mano mientras con la otra remueve una y otra vez el guiso del puchero.

> ex mayordomo

No te sorprende constatar que los elfos tienen un mayordomo / criado / cocinero humano. Aunque intentan vivir en la sombra y sin llamar mucho la atención en el mundo humano, no pierden ocasión de humillar a algunos de estos, aunque sea por un mísero salario. El mayordomo parece un pobre hombre, viejo ya, eficiente en su trabajo y del que por desgracia no puedes sino esperar lealtad para con sus amos.

> ex horno

Grande, caliente y antiguo. De hierro colado y pintado de negro. Una reliquia aquí en el mundo humano, pero todavía se ven muchos como este en el Valle. Jurarías que las deliciosas galletas de la tía Hermianet se cocían en un horno similar.

El mayordomo - cocinero suelta un momento la sartén para girar con más fuerza el guiso que está preparando en el puchero.

> ex mesas

Repletas de herramientas culinarias.

> ex herramientas

No eres muy ducho en gastronomía... Cucharones y espumaderas de las que el

cocinero parece estar bastante pendiente.

> coge sarten

De forma un poco temeraria saltas junto al fogón, estiras la mano y coges la abollada sartén. ¡El cocinero humano no se ha dado cuenta!

> s

Estás en el recibidor-distribuidor de la casa, este es amplio y desde él puedes acceder a varias estancias. Sobre todo llama la atención la escalera que sube al piso superior, que se alza en medio del recibidor, justo delante de la puerta de salida. Hay algo raro en este lugar, está como vacío, de muebles, de vida, no sabes muy bien que sensación te produce, pero parece que a la casa le falte esa chispa o ese calor que tiene toda casa habitada, te recuerda a una habitación de hotel o a un apartamento de vacaciones.

Quizá esta casa tan sólo sea una tapadera, o un lugar de paso para los elfos, una avanzadilla en el corazón de la Gran Ciudad humana, o quizá no, queda tan lejos del entendimiento de un gnomo como tu el pensamiento insidioso y altivo de los elfos.

> e

Te encuentras ahora en un recargado salón. Las paredes y el suelo están recubiertos de madera. Hay multitud de objetos en aparente estado de deterioro, como si varias decenas de gnomos adolescentes hubieran alquilado la casa de una vieja señora. De todas formas, los muebles, las lámparas, los libros amontonados por doquier, la pequeña biblioteca que se insinúa a un lado... todo sugiere un pasado si no aristocrático si quizá burgués, que, por desgracia, pasó hace ya mucho tiempo.

¡Agostine está aquí! Atado a una silla y como dormido.

Te escondes tras un alto sillón, ya que aquí hay un elfo.

> ex agostine

Tu pobre hermano Agostine, atado a una silla, dormido y con la cabeza caída sobre un hombro.

> ex elfo

Recuerdas su cara, es el que te apresó en el parque, cuando saliste de casa de Agostine. Está ojeando un libro mientras bebe de una jarra de vino de vez en cuando.

> save

Te encuentras ahora en un recargado salón. Las paredes y el suelo están recubiertos de madera. Hay multitud de objetos en aparente estado de deterioro, como si varias decenas de gnomos adolescentes hubieran alquilado la casa de una vieja señora. De todas formas, los muebles, las lámparas, los libros amontonados por doquier, la pequeña biblioteca que se insinúa a un lado... todo sugiere un pasado si no aristocrático si quizá burgués, que, por desgracia, pasó hace ya mucho tiempo.

¡Agostine está aquí! Atado a una silla y como dormido.

Te escondes tras un alto sillón, ya que aquí hay un elfo.

> coge agostine

No puedes cargar con él, está atado.

> desata agostine

No puedes acercarte a él mientras el elfo esté aquí, vigilando.



> i

Llevas: una vela  
tu sombrero (puesto/a)  
una pastilla de jabón  
un rotulador  
un pañuelo  
un estetoscopio  
una sartén

> ataca a elfo

Tendrías las de perder...

> lanza pañuelo a elfo

Eso no parece muy buena idea.

> lanza tridente a elfo

Eso no parece muy buena idea.

> lanza sartén a elfo

Eso no parece muy buena idea.

> sal

Una extraña idea cruza por tu mente.

> x

La única salida es oeste, hacia el recibidor.

> o

Estás en el recibidor-distribuidor de la casa, este es amplio y desde él puedes acceder a varias estancias. Sobre todo llama la atención la escalera que sube al piso superior, que se alza en medio del recibidor, justo delante de la puerta de salida. Hay algo raro en este lugar, está como vacío, de muebles, de vida, no sabes muy bien que sensación te produce, pero parece que a la casa le falte esa chispa o ese calor que tiene toda casa habitada, te recuerda a una habitación de hotel o a un apartamento de vacaciones.

Quizá esta casa tan sólo sea una tapadera, o un lugar de paso para los elfos, una avanzadilla en el corazón de la Gran Ciudad humana, o quizá no, queda tan lejos del entendimiento de un gnomo como tu el pensamiento insidioso y altivo de los elfos.

> x

Hacia el norte queda la cocina, hacia el este una estancia amplia que parece ser una especie de salón. Las escaleras suben al piso superior. La puerta de salida os permitirá escapar si rescatas a Agostine.

> sube

Te detienes ahora en un pasillo del piso superior, junto a las escaleras que bajan hasta la planta baja. Hacia el este distingues una estancia iluminada, lo que desde aquí parece un despacho. En el techo distingues también una obertura, sin duda se trata de la trampilla que da acceso al desván en el cual te encerraron. Te vuelve a hervir la sangre al pensar como te trataron estos elfos a ti y a tu hermano Agostine... y todo por un CD-Rom. Si consigues salir de esta tendrás que hablar seriamente con Agostine sobre el lío en que se ha metido.

> ex trampilla

En el techo, una cerrada puerta da acceso al desván. No alcanzas.

> e

¡Parece que hayas cambiado de casa! Todo lo que en otras estancias es viejo, antiguo y descuidado ha pasado en esta a ser nuevo, limpio y luminoso. Esta estancia configura un moderno despacho en el que no falta su mesa, sus estantes, su teléfono y su ordenador (¡portátil!). La pared, pintada de un curioso color cereza desprende una agradable calidez, y está decorada por cuadros. Al otro lado del despacho, hacia el este se adivina otra estancia.

Te encoges en el marco de la puerta cuando descubres a un elfo leyendo junto a la mesa... Por suerte, está de espaldas a ti.

> ex mesa

Se trata de una amplia mesa de despacho, repleta hasta los topes de papeles.

> ex papeles

Facturas, informes, planos... de todo un poco... pero no entiendes nada de ninguno de ellos.

> ex estantes

Al igual que la mesa está repleto de papeles y libros. Parece que los turbios negocios en los que estén envueltos estos elfos van viento en popa.

> e

Para entrar en la estancia contigua tendrías que pasar prácticamente por delante de las narices del elfo...

> m

¡Parece que hayas cambiado de casa! Todo lo que en otras estancias es viejo, antiguo y descuidado ha pasado en esta a ser nuevo, limpio y luminoso. Esta estancia configura un moderno despacho en el que no falta su mesa, sus estantes, su teléfono y su ordenador (¡portátil!). La pared, pintada de un curioso color cereza desprende una agradable calidez, y está decorada por cuadros. Al otro lado del despacho, hacia el este se adivina otra estancia.

Te encoges en el marco de la puerta cuando descubres a un elfo leyendo junto a la mesa... Por suerte, está de espaldas a ti.

> ex ordenador

Se trata de un ordenador portátil, seguramente último modelo. Está apagado.

> enciende ordenador

Temes que el elfo te descubra si te adentras demasiado en la habitación.

> noquea elfo

Me temo que no te entiendo, prueba con otras palabras.

> m

¡Parece que hayas cambiado de casa! Todo lo que en otras estancias es viejo, antiguo y descuidado ha pasado en esta a ser nuevo, limpio y luminoso. Esta estancia configura un moderno despacho en el que no falta su mesa, sus estantes, su teléfono y su ordenador (¡portátil!). La pared, pintada de un curioso color cereza desprende una agradable calidez, y está decorada por cuadros. Al otro lado del despacho, hacia el este se adivina otra estancia.

Te encoges en el marco de la puerta cuando descubres a un elfo leyendo junto a la mesa... Por suerte, está de espaldas a ti.

> ex cuadros

Parecen representar escenas marineras de forma bastante horrible.

> levanta cuadros

Una extraña idea cruza por tu mente.

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)

una pastilla de jabón

un rotulador

un pañuelo

un estetoscopio

una sartén

> lanza estetoscopio a elfo

No estoy muy seguro de que se podría conseguir con eso.

> ex sarten

Por lo que puedes ver muy usada.

> golpea elfo

Necesitarás utilizar algo contundente si quieres dejar fuera de combate a este elfo.

> golpea elfo con estetoscopio

Necesitarás utilizar algo contundente si quieres dejar fuera de combate a este elfo.

> golpea elfo con sarten

Respiras hondo y haciendo acopio de valor te acercas sigilosamente al elfo...

¡Golpeas furiosamente al elfo en la cabeza con la sartén!

Por un momento parece que resiste...

Pero poco a poco cae a tierra desvanecido...

> enciende ordenador

Utilizar el ordenador de Agostine ya fue bastante angustioso para ti, no quieres volver a intentarlo.

> ex elfo

Tu certero golpe lo ha dejado desvanecido sobre el suelo. ¡Bien por ti Rudolphine!

> ex bolsillos

Me temo que no he entendido qué es lo que quieres examinar.

> ex ropa

No tiene nada más destacable.

> ex ropa del elfo

No tiene nada más destacable.

> golpea elfo

Ya lo dejaste fuera de combate, ensañarte con él sería como mínimo cruel.

> e

En contraste con el despacho esta estancia está desolada, parece que el buen gusto o el dinero utilizado en el despacho terminó de pronto. Aquí parecen haberse amontonado gran parte de los muebles viejos o demás objetos inservibles que los elfos encontraron en la casa cuando la alquilaron.

Llama especialmente tu atención un martillo, la misteriosa llave, una caja de cerillas, un paraguas, una carta, un telegrama, un tridente, un periódico y un disquette de ordenador.

¡Tus cosas! Los elfos debieron dejarlas aquí cuando te secuestraron.

> coge disquette

Coges un disquette de ordenador.

> coge llave

Coges la misteriosa llave.

> coge cerillas

Coges una caja de cerillas.

> coge martillo

Coges un martillo.

> coge paraguas

Coges un paraguas.

> coge carta

Coges una carta.

> coge telegrama

Coges un telegrama.

> coge periodico

Coges un periódico.

> coge tridente

Coges un tridente.

> ex muebles

Viejos, rotos y gastados, no en vano permanecen apartado en esta estancia.

> m

En contraste con el despacho esta estancia está desolada, parece que el buen gusto o el dinero utilizado en el despacho terminó de pronto. Aquí parecen haberse amontonado gran parte de los muebles viejos o demás objetos inservibles que los elfos encontraron en la casa cuando la alquilaron.

> x

La única salida es oeste, hacia el despacho.

> o

¡Parece que hayas cambiado de casa! Todo lo que en otras estancias es viejo, antiguo y descuidado ha pasado en esta a ser nuevo, limpio y luminoso. Esta estancia configura un moderno despacho en el que no falta su mesa, sus estantes, su teléfono y su ordenador (¡portátil!). La pared, pintada de un curioso color cereza desprende una agradable calidez, y está decorada por cuadros. Al otro lado del despacho, hacia el este se adivina otra estancia.

El antaño orgulloso elfo yace desvanecido en el suelo... En su cabeza empieza a insinuarse lo que dentro de poco será un chichón importante.

> enciende ordenador

Utilizar el ordenador de Agostine ya fue bastante angustioso para ti, no quieres volver a intentarlo.

> mete cd en ordenador

O bien no puedes meter cosas ahí dentro o bien no lo ves en este momento.

> introduce cd en ordenador

O bien no puedes meter cosas ahí dentro o bien no lo ves en este momento.

> coge ordenador

No te interesa.

> ex cuadros

Parecen representar escenas marineras de forma bastante horrible.

> mueve cuadros

Tras uno de ellos descubres como habías supuesto una caja fuerte.

> abre caja fuerte

Lo intentas, pero no lo consigues. No es tan fácil abrir una caja fuerte sin saber la combinación. ¿Qué objeto podría ayudarte?

> golpea caja fuerte con martillo

La violencia no es la solución... por lo menos a este problema...

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)

un martillo

la misteriosa llave

una caja de cerillas

un paraguas

una carta

un telegrama

un tridente

un periódico

un disquette de ordenador

una pastilla de jabón

un rotulador

un pañuelo

un estetoscopio

una sartén

> ex disquette

Un viejo disco de ordenador en cuya etiqueta puedes leer escrito: The Hobbit.

> ex caja

Se trata de una pequeña caja de cerillas en donde puedes leer la publicidad

(¿engañoso?): 'interlap.com.ar tu correo POP3 ¡gratis para toda la vida!'

En su interior hay 2 cerillas.

> ex caja fuerte

Empotrada en la pared y camuflada tras un cuadro has descubierto una pequeña caja fuerte. Está cerrada.

> abre caja fuerte

Lo intentas, pero no lo consigues. No es tan fácil abrir una caja fuerte sin saber la combinación. ¿Qué objeto podría ayudarte?

> abre caja fuerte con martillo

Lo intentas, pero no lo consigues. No es tan fácil abrir una caja fuerte sin saber la combinación. ¿Qué objeto podría ayudarte?

> abre caja fuerte con estetoscopio

Te sientes un poco estúpido mientras te colocas el estetoscopio y lo acercas a la caja fuerte...

'No puede ser tan difícil' - piensas, al fin y al cabo lo has visto hacer cientos de veces

en las películas.

Al fin, con la ayuda del estetoscopio consigues la combinación correcta y la caja se abre con un hidráulico PUFFFF.

> ex caja fuerte

Empotrada en la pared y camuflada tras un cuadro has descubierto una pequeña caja fuerte. Está abierta. En su interior puedes ver un cd-rom.

> ex cd-rom

No tiene nada más destacable.

> coge cd-rom

¡No puedes! O bien se trata de un objeto demasiado pesado, o que por su forma/densidad/consistencia no puedes coger, o que no está a tu alcance en estos momentos o que se halla dentro de otro. Si es esto último prueba a utilizar SACAR [lo-que-sea] DE [dónde-esté-metido].

> coge cd-rom de la caja fuerte

No acabo de ver claro de donde quieres sacar eso.

> sacar cd-rom de caja

No acabo de ver claro de donde quieres sacar eso.

> sacar cd-rom de caja fuerte

Sacas el CD-Rom del interior de la caja fuerte.

> ex cd-rom

Sobre su cara hay dos letras escritas: AR.

> o

Te detienes ahora en un pasillo del piso superior, junto a las escaleras que bajan hasta la planta baja. Hacia el este distingues una estancia iluminada, lo que desde aquí parece un despacho. En el techo distingues también una obertura, sin duda se trata de la trampilla que da acceso al desván en el cual te encerraron. Te vuelve a hervir la sangre al pensar como te trataron estos elfos a ti y a tu hermano Agostine... y todo por un CD-Rom. Si consigues salir de esta tendrás que hablar seriamente con Agostine sobre el lío en que se ha metido.

> x

Hacia el este entras en el despacho. También puedes bajar a la planta baja por las escaleras.

> baja

Estás en el recibidor-distribuidor de la casa, este es amplio y desde él puedes acceder a varias estancias. Sobre todo llama la atención la escalera que sube al piso superior, que se alza en medio del recibidor, justo delante de la puerta de salida. Hay algo raro en este lugar, está como vacío, de muebles, de vida, no sabes muy bien que sensación te produce, pero parece que a la casa le falte esa chispa o ese calor que tiene toda casa habitada, te recuerda a una habitación de hotel o a un apartamento de vacaciones.

Quizá esta casa tan sólo sea una tapadera, o un lugar de paso para los elfos, una avanzadilla en el corazón de la Gran Ciudad humana, o quizá no, queda tan lejos del entendimiento de un gnomio como tu el pensamiento insidioso y altivo de los elfos.

> e

Te encuentras ahora en un recargado salón. Las paredes y el suelo están recubiertos de madera. Hay multitud de objetos en aparente estado de deterioro, como si varias

decenas de gnomos adolescentes hubieran alquilado la casa de una vieja señora. De todas formas, los muebles, las lámparas, los libros amontonados por doquier, la pequeña biblioteca que se insinúa a un lado... todo sugiere un pasado si no aristocrático si quizá burgués, que, por desgracia, pasó hace ya mucho tiempo.

¡Agostine está aquí! Atado a una silla y como dormido.

Te escondes tras un alto sillón, ya que aquí hay un elfo.

> golpea elfo con sarten

Reprimes las ganas de golpearlo, porque aunque concentrado en la lectura, el elfo parece demasiado alerta como para pillarlo por sorpresa.

> i

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)

un martillo

la misteriosa llave

una caja de cerillas

un paraguas

una carta

un telegrama

un tridente

un periódico

un disquette de ordenador

un cd-rom

una pastilla de jabón

un rotulador

un pañuelo

un estetoscopio

una sartén

> m

Te encuentras ahora en un recargado salón. Las paredes y el suelo están recubiertos de madera. Hay multitud de objetos en aparente estado de deterioro, como si varias decenas de gnomos adolescentes hubieran alquilado la casa de una vieja señora. De todas formas, los muebles, las lámparas, los libros amontonados por doquier, la pequeña biblioteca que se insinúa a un lado... todo sugiere un pasado si no aristocrático si quizá burgués, que, por desgracia, pasó hace ya mucho tiempo.

¡Agostine está aquí! Atado a una silla y como dormido.

Te escondes tras un alto sillón, ya que aquí hay un elfo.

> ex muebles

Ya han pasado su mejor época, desde luego. Una confusa mezcla de sillones, hamacas y mesas, que quizá han vivido incluso más que tú mismo.

> ex lamparas

De araña, cuelga del techo, te preguntas cuantas de esas bombillas se encenderán llegada la noche.

> ex biblioteca

Una pequeña estancia junto al salón, repleta de libros, pero en la que no observas nada más interesante.

> ex libros

La mayoría son libros humanos, viejos, ajados y usados, la producción élfica, como la gnómica no atraviesa su mejor momento.

> m

Te encuentras ahora en un recargado salón. Las paredes y el suelo están recubiertos de madera. Hay multitud de objetos en aparente estado de deterioro, como si varias decenas de gnomos adolescentes hubieran alquilado la casa de una vieja señora. De todas formas, los muebles, las lámparas, los libros amontonados por doquier, la pequeña biblioteca que se insinúa a un lado... todo sugiere un pasado si no aristocrático si quizá burgués, que, por desgracia, pasó hace ya mucho tiempo.

¡Agostine está aquí! Atado a una silla y como dormido.

Te escondes tras un alto sillón, ya que aquí hay un elfo.

> di hola

Una extraña idea cruza por tu mente.

> megasalto

La LoCalidad VirtuaL de los ObjeTos-No-CreaDos.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

Llama especialmente tu atención una salchicha y una nota.

> megasalto

Te encuentras ahora en un recargado salón. Las paredes y el suelo están recubiertos de madera. Hay multitud de objetos en aparente estado de deterioro, como si varias decenas de gnomos adolescentes hubieran alquilado la casa de una vieja señora. De todas formas, los muebles, las lámparas, los libros amontonados por doquier, la pequeña biblioteca que se insinúa a un lado... todo sugiere un pasado si no aristocrático si quizá burgués, que, por desgracia, pasó hace ya mucho tiempo.

La pequeña termita canturrea alegremente sobre tu hombro.

¡Agostine está aquí! Atado a una silla y como dormido.

Te escondes tras un alto sillón, ya que aquí hay un elfo.

> quema periodico

¿Puedes hacer algo menos drástico?

> quema elfo

Le harías demasiado daño.

> duerme elfo

Tendrías que inmovilizarlo durante un tiempo para poder hacerlo... ¡y no veo como!

...en éste punto he salvado el juego (save), y retomo la partida otro dia

Te encuentras ahora en un recargado salón. Las paredes y el suelo están recubiertos de madera. Hay multitud de objetos en aparente estado de deterioro, como si varias decenas de gnomos adolescentes hubieran alquilado la casa de una vieja señora. De todas formas, los muebles, las lámparas, los libros amontonados por doquier, la pequeña biblioteca que se insinúa a un lado... todo sugiere un pasado si no aristocrático si quizá burgués, que, por desgracia, pasó hace ya mucho tiempo.



¡Agostine está aquí! Atado a una silla y como dormido.  
Te escondes tras un alto sillón, ya que aquí hay un elfo.

> i

Llevas: una vela  
tu sombrero (puesto/a)  
un martillo  
la misteriosa llave  
una caja de cerillas  
un paraguas  
una carta  
un telegrama  
un tridente  
un periódico  
un disquette de ordenador  
un cd-rom  
una pastilla de jabón  
un rotulador  
un pañuelo  
un estetoscopio  
una sartén

> moja pañuelo en jarra

Te arrastras junto al elfo...

Por un momento este aparta la vista del libro y mira a su alrededor...

¿Te ha oído?

Parece que no, pues bebe un trago de vino y vuelve a fijar su vista en el libro...

Aprovechas este momento para introducir el pequeño pañuelo todavía húmedo de cloroformo en la jarra de vino...

El elfo vuelve a llenar la copa... ¡Descubriendo el pañuelo!

¡Pánico!

El elfo murmura: 'Maldito mayordomo humano.', arroja el pañuelo lejos y apura de un furioso trago la copa de vino...

Esperas...

Poco a poco el elfo parece entrar en letargo... finalmente cae al suelo, con la boca y los ojos entreabiertos, pero definitivamente dormido.

El elfo se encuentra caído en el suelo, con la copa de vino todavía en la mano, y aparentemente al menos profundamente dormido.

> desata agostine

Desatas a Agostine, que cae pesadamente al suelo sin despertarse...

> golpea agostine

La violencia no es la solución... por lo menos a este problema...

> acaricia agostine

Una extraña idea cruza por tu mente.

> di despierta a agostine

Lo llamas, 'Agostine, eh! Agostine', pero con la boca y los ojos entreabiertos tan solo consigues que murmure: 'el cd... no pueden apropiarse de los planos, el proyecto...'

> ex agostine

Tu hermano Agostine está profundamente dormido, al parecer drogado por los malvados elfos. Observas con tristeza las marcas de la sogá en sus muñecas, pero aparte de esto no parece en mal estado, tan solo profundamente cansado.

> dar cd-rom a agostine

Balanceas el CD delante de la (gran) nariz de Agostine: 'Eh Agostine, lo tengo, lo tengo'... pero es inútil, mientras permanezca en este estado no se dará cuenta.

> coge agostine

No puedes coger a Agostine como si de un objeto se tratase... intenta a cargarlo.

> carga agostine

Acomodas a Agostine sobre tu espalda... ¡Uf, como pesa!

> o

Estás en el recibidor-distribuidor de la casa, este es amplio y desde él puedes acceder a varias estancias. Sobretudo llama la atención la escalera que sube al piso superior, que se alza en medio del recibidor, justo delante de la puerta de salida. Hay algo raro en este lugar, está como vacío, de muebles, de vida, no sabes muy bien que sensación te produce, pero parece que a la casa le falte esa chispa o ese calor que tiene toda casa habitada, te recuerda a una habitación de hotel o a un apartamento de vacaciones.

Quizá esta casa tan sólo sea una tapadera, o un lugar de paso para los elfos, una avanzadilla en el corazón de la Gran Ciudad humana, o quizá no, queda tan lejos del entendimiento de un gnomio como tu el pensamiento insidioso y altivo de los elfos.

Cargas con Agostine.

> sal

Estás justo delante de la puerta de entrada a la casa. Desde aquí ves toda la fachada principal, pintada de blanco (encalada, más bien), con las ya clásicas ventanas cubiertas de gruesos cortinajes. No sabes ya muy bien si se trata de una casa de elfos o de vampiros... vamos, que no les parece gustar mucho la luz del sol... o quizá tienen algo que esconder... La puerta de entrada está pintada de un curioso color azul fuerte y contiene además unos graciosos adornos florales. Junto a la puerta, un timbre invita a ser llamado.

Cargas con Agostine.

Llama especialmente tu atención una caja de cartón.

> x

Hacia el sur queda la verja de salida, hacia el norte rodeas la casa caminando por el jardín. Seguro que se te ocurre la forma de entrar en la casa.

> s

Aquí está la verja exterior de la propiedad, que la separa de la calle. Se trata de una verja no muy alta para los estándares humanos (o élficos), pero que para un gnomio como tú entraña un más que serio inconveniente. No obstante, en la verja se abre una amplia puerta, tan amplia como para permitir la entrada de automóviles. Abierta o cerrada, este debe ser el camino hacia la libertad... tuya y de Agostine... por supuesto.

Cargas con Agostine.

> sal

'Ya es hora de que abandonemos esta maldita casa' piensas mientras afianzándote a Agostine en la espalda cruzas la verja...

Pero ahora, ¿que harás? Tan solo eres un diminuto gnomo perdido en medio del gran mundo humano, cargando con un hermano dormido y con un cd que tan sólo el Zurcidor sabe que contiene...

Además, aquellos dos no tardarán en despertar... y ¡su ira será terrible!

Te sientas desanimado en la acera pensando que poder hacer...

Suspiro...

Graaan Suspiro...

¡Un momento!

¿Puede ser? ¿Es posible?

¡BM! ¡Tu fiel zorro! Lo acaricias y lo abrazas mientras BM te relame, a ti y a Agostine (no puedes evitar una pizca de envidia cuando compruebas que parece hacer más caso a Agostine que a ti).

-¡Oh BM! ¿Como has llegado hasta aquí? ¿Nos has seguido?

BM te mira y te parece notar un extraño poso de inteligencia en el fondo de sus sonrientes ojos. Nunca volverás a dudar del olfato de un zorro nacido en el Valle... ¡ni de su lealtad!

Montas en BM y con menos dificultades de la previstas acomodas a Agostine en el lomo del zorro.

-¡Llévanos a casa BM!-exclamas con alegría.

BM atraviesa raudo la ciudad...

Sobre su lomo sorteáis las nevadas cumbres de las montañas...

Y por fin... el Valle. Has conseguido volver a casa con Agostine sano y salvo...

¡Sano y salvo y dormido como un tronco!

Lo mejor será que lo lledes a casa y lo acuestes. Quizá el efecto se le pase pasado un tiempo...

Desmontas a BM y vuelves a cargar a Agostine sobre tu ya dolorida espalda.

Aquí estás casi en el borde del bosque. Un amplio camino entre los árboles conduce a las montañas, y más allá al mundo humano. Recuerdas la intensa emoción de esperar en este camino la llegada de tu padre o alguno de tus hermanos cuando volvían de una de sus cada vez más peligrosas excursiones a la ciudad, y la vez que por este mismo camino llegó el propio Doctor conduciendo su flamante automóvil. Ahora el camino está mucho menos transitado, y las hojas lo cubren. A lo lejos (¡muy lejos!) se alzan las montañas que rodean el Valle.

Tu zorro BM está aquí, relamiéndose las patas.

Cargas con Agostine.

> x

Hacia el norte llegas al claro, hacia el sur el camino te lleva hacia la salida del Valle.

> n

El bosque, verde, limpio y húmedo por las recientes lluvias rodea un pequeño claro, donde se haya tu casa. Bueno, tu árbol, y en la cima de este tu casa. Con su verde suelo, tapizado de un cuidado césped, este es uno de los claros más "chic" de esta parte del Valle (¡como recuerdas cada mes cuando llega el recibo de la hipoteca!), la envidia de muchos gnomos. El claro sirve también como cruce para varias sendas, estas, bien cuidadas y delimitadas por piedras, se pierden en varias direcciones adentrándose en el bosque. Junto a tu árbol se alza, en precario equilibrio tu viejo

buzón postal, una antigualla que encontraste tirada por ahí y decidiste aprovechar cuando estrenaste tu recién conquistada independencia. Entre el buzón y el árbol se encuentra tu ingenioso sistema "elevador".

Cargas con Agostine.

Llama especialmente tu atención una pesada piedra.

> coge piedra

Coges una pesada piedra.

> sube a elevador

El cajón está demasiado alto... no alcanzas.

> pon piedra en elevador

De puntillas y realizando un gran esfuerzo consigues elevar la piedra hasta la altura del cajón del elevador y meterla dentro de él. Poco a poco, el muelle va cediendo bajo el peso de la piedra, hasta dejar el cajón tan solo un par de palmos por encima del suelo.

> pon agostine en caja

No es algo que puedas ponerte.

> i

Cargas con tu hermano Agostine.

Llevas: una vela

tu sombrero (puesto/a)

un martillo

la misteriosa llave

una caja de cerillas

un paraguas

una carta

un telegrama

un tridente

un periódico

un disquette de ordenador

un cd-rom

una pastilla de jabón

un rotulador

un estetoscopio

una sartén

> e

Has llegado a una de las partes más viejas del bosque. Los árboles de este claro ya habían crecido y caído miles de veces antes que ningún gnomo, o cualquier otro habitante del bosque llegase aquí. Se trata pues de árboles viejos, carcomidos y caprichosos, algunos aún se yerguen, doblados bajo el peso de los años, pero orgullosos de su pasado, y rumiando viejas historias para sus raíces. Otros, como el viejo tocón que tienes ante ti ya no soportó su última tala, y es testigo mudo del paso del tiempo. Ningún habitante del bosque osaría construirse una casa en uno de estos árboles, quién sabe que achaques pueden sobrevenirles en un frío invierno, por lo que es en el suelo donde algunos han buscado cobijo. Ante ti, a la sombra del tocón se yergue una coloreada seta.

Cargas con Agostine.

> o

El bosque, verde, limpio y húmedo por las recientes lluvias rodea un pequeño claro, donde se haya tu casa. Bueno, tu árbol, y en la cima de este tu casa. Con su verde suelo, tapizado de un cuidado césped, este es uno de los claros más "chic" de esta parte del Valle (¡como recuerdas cada mes cuando llega el recibo de la hipoteca!), la envidia de muchos gnomos. El claro sirve también como cruce para varias sendas, estas, bien cuidadas y delimitadas por piedras, se pierden en varias direcciones adentrándose en el bosque. Junto a tu árbol se alza, en precario equilibrio tu viejo buzón postal, una antigualla que encontraste tirada por ahí y decidiste aprovechar cuando estrenaste tu recién conquistada independencia. Entre el buzón y el árbol se encuentra tu ingenioso sistema "elevador".

Cargas con Agostine.

> sube a elevador

Subes al cajón del elevador.

> coge piedra

Coges la pesada piedra.

> lanza piedra

Sueltas la piedra en el suelo...

El muelle, ya sin el peso de la piedra sobre él, recupera su posición original...

lanzándote por los aires. De forma poco elegante pero efectiva te ves catapultado hasta el porche de tu casa...

Estás en el porche de tu elevada casa. El "porche" es en realidad una plataforma de madera de aproximadamente 5x3 metros ante la puerta, robustas columnas sostienen un desvencijado techo de teja que proporciona sombra al porche y lo protege de la lluvia... y ¡la nieve! Construida sobre un viejo árbol, la posición privilegiada de tu casa te permite tener una envidiable vista del bosque circundante y los sombríos pero a la vez familiares picos que separan el Valle del mundo humano exterior. Junto a la puerta y bajo la ventana se encuentra tu querido viejo banco de madera, construido artesanalmente por tu propio abuelo, tu lugar favorito de relajación en las largas noches de verano. Asomándote con cuidado al borde de la plataforma puedes ver abajo el claro del bosque.

Cargas con Agostine.

> entra

La Casa del Árbol. Es decir, el nombre con el que llamas cariñosamente a tu casa. En realidad no es gran cosa, una sola habitación donde se hacinan tu pequeño catre, tus libros, tu escasa ropa, tu taller de objetos mágicos, fotografías de todos tus viajes y ennegrecidos enseres de cocina. A través de la puerta y la ventana puedes oír a los pájaros cantar cuando sale el sol, por lo que decidiste vender tu último reloj (¡de cuco!). En un rincón, la chimenea permanece apagada... ¡desde por lo menos 1888!

El último gran invierno cuando se heló el lago y estrenaste unos nuevos patines... que no sabes donde están. En definitiva, home sweet home, como reza el felpudo de dudoso gusto que tu madre colocó junto a la puerta y ¡aún no te has atrevido a quitar!

Cargas con Agostine.

> deja a agostine en catre

Acuestas a Agostine sobre tu catre...

Lo arropas y en su cara te parece ver una expresión de tranquilidad que no habías visto desde hace años. No hay nada para un gnomo como descansar en un buen hogar gnomo...

Te sientas en la cama mientras acaricias la cara de Agostine... 'En que lío te has metido Agostine, en que lío te has metido...'

Poco a poco el cansancio va haciendo mella en ti...

Te duermes...

Caes...

Te persigue una planta carnívora...

Y un pirata malcarado...

Y dos autos deportivos...

¡Y los dos elfos! ¡Están aquí!

¡Rudolph! ¡Rudolphine!

¡Rudolphine, despierta dormilón!

-¿Agostine? ¡Agostine!

-Coge tu martillo Rudolph, ¡no tenemos tiempo que perder!

-¡Eh, eh! Espera un momento Agostine, tienes mucho que explicarme. Primero que nada, aquí tienes, tu CD, ¿puedes decirme en que lío te has metido, y de paso a mi?

-Esto, si, el cd-rom... bueno, eso no tiene mucha importancia ahora...

-¿Cómo? ¿Que no tiene importancia? Agostine, he puesto en peligro mi vida para recuperar este CD y ¿tu me dices que no tiene importancia?!

-El CD era solo una tapadera Rudolphine... No recordaba lo obtuso de mente que eras...

-¡Agostine! ¡Te juro que...!

-Calla Rudolph, y prepárate ¡hemos de salir!

-No pienso ir a ninguna parte si no me cuentas que pasa Agostine.

-¡El Doctor Rudolph! ¡No te das cuenta que la clave de todo está en el Doctor! Los elfos lo han secuestrado... creo que se lo han llevado a América. No tenemos tiempo que perder, te lo explicaré por el camino.

Agostine sale corriendo de la casa y oyes desde fuera:

-¿Donde has dejado ese maldito paraguas Rudolph?

¡Por el Gran Zurcidor! Parece que esto no era más que el comienzo de las aventuras de Rudolphine Rur.

Pero eso será en otra ocasión.

¡Muchas gracias por jugar!